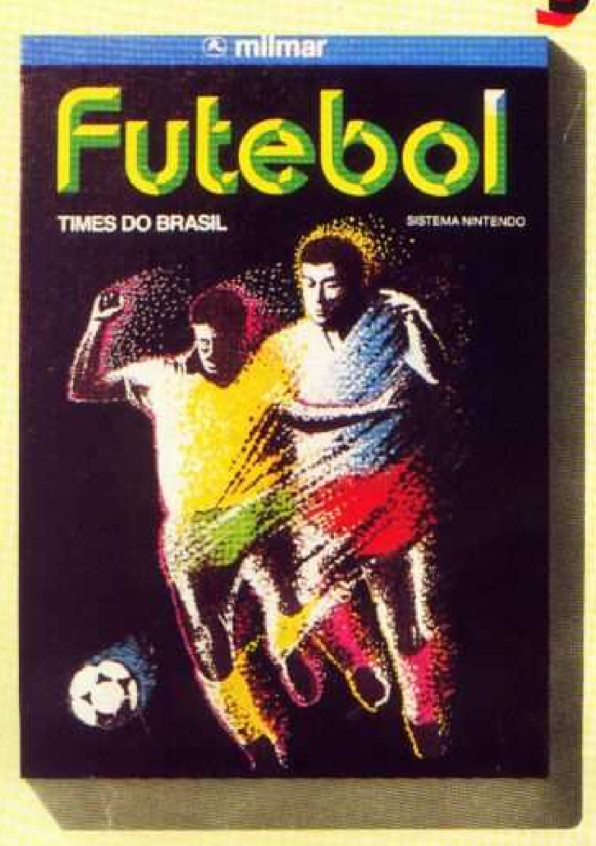
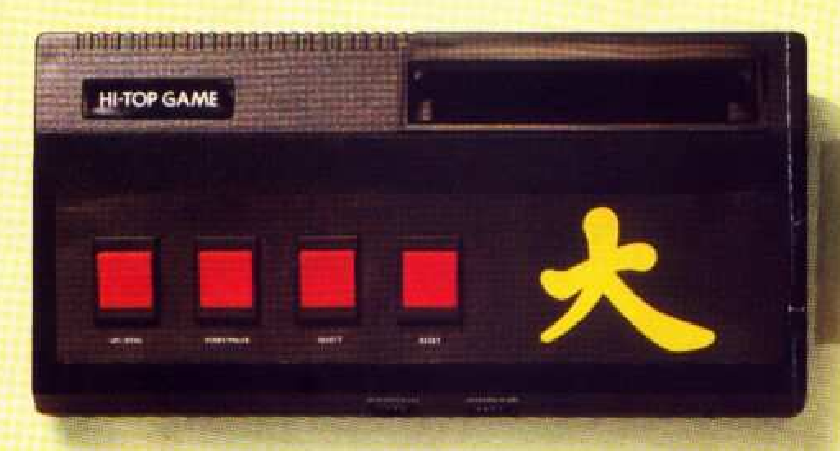


MARIO BROS 3: COMO CONSEGUIR 9.999.990 PONTOS
Cr$700,00
LYNX
O GAME PORTATIL FERA DA ATARI
VideoGame
Mais 58 novos jogos sensacionais
NINTENDO, MASTER, MEGA DRIVE, GAME BOY E ATARI
BRAND X SPRAY PAINT
GAME BOY
DICAS E ESTRATÉGIAS DOS MELHORES JOGOS
QUESTÕES TÉCNICAS
TROCA DE CONTROLES
U-FORCE
UM CAMPO DE FORÇA PARA JOGAR MELHOR
BART SIMPSON: O NOVO HERÓI NINTENDO
SUPER PROMOÇÃO VIDEOGAME
101 SUPERPRÊMIOS
2 MEGA DRIVE
99 CAMISETAS SENSACIONAIS
BASTA CRIAR UM NOME PARA O PERSONAGEM QUE APARECE NAS PÁGINAS DE VIDEOGAME
Manaus, Boa Vista, Rio Branco, Ji-Paraná, Porto Velho, Macapá (via aérea) Cr$ 910,00 Ano 1 - junho - Número 4

LANÇAMENTO





HI-TOP GAME

Toda a evolução que só quem tem mais de um milhão de video-games no mercado pode oferecer.

- SISTEMA NINTENDO AMERICANO 72 PINOS
- ALTA DEFINIÇÃO DE IMAGEM

MUITO MAIS EMOÇÃO

Aceita todos os jogos disponíveis do sistema Nintendo e os fantásticos: Futebol, Krazy Kreatures, Double Strike, Puzzle, F-15, Pyramid, Tiles of Fate, Impossible Mission II, Dudes e Volleyball.

FUTEBOL

Único jogo desenvolvido especialmente para o Brasil. Você pode escolher seu time, a cor da camisa, a tática e o tempo de jogo.







(011) 575-0204

SP - São Paulo: Akopol/Bazar Morelli/Bazar Molina/Big.Arm.Maneca/Brinquedos Laura/Cinótica/Comercial Eduardo/Eletrônica CATV/Filcril/Fotóptica/Haga & Haga/Lojas Nipon/Lojas Remaza/Makro/Mappin/San Marino • **RJ - Rio de Janeiro**: Casa Matos/Fotomania/Lutz Ferrando/Oxford/Rozelândia/Showlar/Sound Station/Video Arte - **Niterói**: De Piá Mat. Fotográfico • **BA - Salvador**: Dison • **ES - Vitória**: Casa dos Brinquedos/Casas Giacomin/Dadalto/Eletrônica Rangel/Laborcolor • **GO - Goiânia**: Carrefour • **PE - Recife**: System Som • **PR - Curitiba**: Hermes Macedo/Ponto Quente/Prosdócimo.



INDEX

Em um jogo considerado fácil, a equipe de jogadores de **VIDEOGAME** joga cerca de 2 horas para descobrir todas as dicas e truques. Um dia para os jogos mais complexos. Mas desde que **VIDEOGAME** foi lançada, o maior desafio que a equipe enfrentou foi o **The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants**. Foram 3 semanas jogando para superar as cinco dificílimas fases.

Valeu a pena o longo trabalho com os Simpsons, pois desta forma os leitores de **VIDEOGAME** conhecerão com detalhes um grande sucesso do sistema Nintendo, já dispondo das muitas estratégias necessárias para chegar aos inimigos e derrotá-los. Mas mesmo tendo completado o jogo e vencido o desafio, a equipe optou por dividir o jogo em duas partes, apresentando nesta edição as fases 1 e 2 (1.ª parte). Na próxima **VIDEOGAME** serão mostradas as fases 3, 4 e 5 (2.ª parte).

Outra novidade: atendendo a pedidos de muitos leitores, foram criadas duas novas seções em **VIDEOGAME**. A primeira é a seção **Game Boy**, com dicas, truques e estratégias desse portátil. A segunda é **Rolos & Trocas**, um espaço onde se podem anunciar gratuitamente trocas, compras e venda de cartuchos ou consoles, por exemplo.

Também, uma mudança na disposição das fotos dos jogos. A partir desta edição, as fotos dos principais jogos passam a ter disposição horizontal, exatamente como nas histórias em quadrinhos. Uma mudança que certamente vai facilitar ainda mais a vida dos leitores. Mas, afinal, não é esta a verdadeira razão de existência de **VIDEOGAME**?

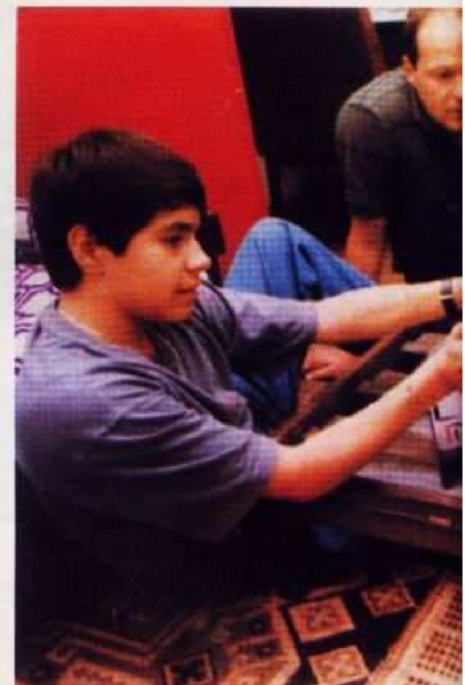
Os editores

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares

A força do U-Force

Em um jogo de combate aéreo ele pode ser usado como um manche de avião. Se a sua Ferrari derrapar, será muito mais fácil retomar o controle e ainda sair da curva acelerando. Em um jogo de luta, socos no ar serão sentidos "de verdade" pelo outro lutador lá na tela. Este é o **U-Force**, um controle bastante diferente e especial, e que pode ser utilizado nos consoles Nintendo americano (NES) e no brasileiro Bit System, da Dismac.

No **U-Force** nada se parece com um controle tradicional, a não ser pela presença dos botões **SELECT** e **START**. Os movimentos do direcional e dos botões **A** e **B** são substituídos por uma rede de 8 sensores dispostos em um painel. Cada um destes sensores emite uma onda de rádio, formando um campo de força tridimensional em volta do painel. E é justamente este campo de força que capta os movimentos das mãos do jogador, transmitindo-os para o console e daí para o TV. Um manche de avião pode ser acoplado (ele vem junto com o aparelho), mas, a não ser pelos botões de tiro, sua função é apenas a de "educar" os movimentos das mãos.



FOTOS NORBERTO MARQUES

O U-Force é um controle que reproduz na tela os movimentos das mãos do jogador.

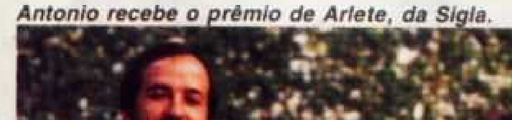
O **U-Force** já vem com interpretação de movimentos pré-programados para alguns dos maiores sucessos em games Nintendo. Para selecioná-los, basta ajustar as teclas do controle conforme indicado no manual. Aí, é só "detonar" em Top Gun: Second Mission, Punch-Out, Rad Racer I e II e, é claro, Super Mario Bros. 3.

150 Prêmios

Os ganhadores da **Superpromoção II VIDEOGAME** e **Tec Toy** já estão curtindo seus prêmios. Os mais felizes, com certeza, são Rogério Cristiano da Silva, de Santo André (SP); Frank Prestes de Macedo, de Curitiba (PR); Tales Lessa Oliveira, de Salvador (BA); Ricardo Santana Xisto, de Aracajú (SE); e Roberto Mamoru Hamada, de São Paulo (SP). Eles foram os ganhadores dos cincos Mega Drive distribuídos pela **Superpromoção II.**

Rogério — que foi representado por seu pai, Antonio Carlos da Silva — e Roberto receberam seus Mega Drive na própria **Sigla Editora**. Já Frank, Tales e Ricardo tiveram os seus prêmios entregues por representantes regionais da Tec Toy. Para o paranaense Frank quem entregou foi a Saltori Representações Comerciais Ltda. O baiano Tales e o sergipano Ricardo receberam da KRL Representações Ltda.

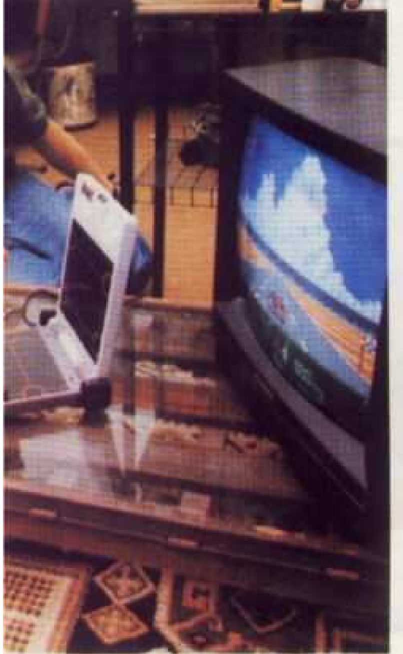
Os demais prêmios da **Superpromoção II** — 5 pistolas Light Phaser, 2 óculos 3D, 5 Mini Games série Masters, 10 Mini Games, 20 Rapid Fire e 100 camisetas **VIDEOGAME** — foram enviados aos ganhadores pelo correio.



Antonio recebe o prêmio de Arlete, da Sigla.



Marcos, da Sigla, entrega o prêmio a Roberto (dir.).





O Lynx tem iluminação própria e pode ser ligado à televisão

LYNX
o portátil da Atari

Os jogos se desenvolvem em tela colorida, com belos efeitos tridimensionais, e o som estéreo aumenta mais ainda a sensação de realidade, principalmente se for conectado a um equipamento de áudio. Mas, o principal é que tudo isso cabe dentro de uma mochila, e pode ser levado e utilizado em qualquer local.

Este é o console Lynx, o portátil da Atari, que vem empolgando os gamemaníacos do mundo inteiro e que já pode ser adquirido ou mesmo alugado no Brasil. E, apesar de pequeno — o Lynx possui pouco mais de um palmo de comprimento e tela de cristal líquido de 3,5 polegadas — ele não fica devendo nada aos consoles "normais". Como em todos os "grandes", os cartuchos podem ser trocados, há uma saída para ligação no TV e muitos jogos à disposição.

Para comprovar isso, basta dar uma olhadinha nos dados técnicos: o Lynx utiliza o microprocessador 6502, o mesmo do Nintendo e compatível aos de terceira geração, e pode exibir na tela — que é iluminada por trás — até 12 das suas 4.096 cores disponíveis. A resolução é de 160 x 102 **pixels** e existem 4 canais independentes de som, com efeito estéreo. O Lynx pode ser conectado à rede elétrica através de um conversor especial que acompanha o aparelho ou ainda funcionar com seis pilhas pequenas.





Promoção III

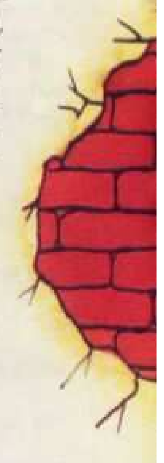
A **Superpromoção III** de **VIDEOGAME** e da **Tec Toy** terá seus ganhadores divulgados na edição n.º 5. Várias razões levaram o júri a adiar a divulgação dos resultados: o grande número de cartas que haviam chegado até o dia 15 de junho (mais de 10.000) e a greve nos Correios em São Paulo, que poderia prejudicar os participantes, já que a entrega de correspondências foi afetada pela greve.

Por isso, para os leitores de **VIDEOGAME** que participaram do concurso, a **Sigla Editora** e a **Tec Toy** pedem para que se mantenham mais um pouco em expectativa, pois na **VIDEOGAME** n.º 5 serão relacionados os ganhadores dos 29 prêmios da **Superpromoção III**, entre eles três Mega Drive.

Festival

Quem gosta de videogame e quer conhecer as últimas novidades do setor terá à disposição, nos dias 13 a 21 de julho, uma feira especializada. É o Videogame Shopping Festival, que reunirá, no Espaço Promocenter (rua Luís Coelho, n.º 323, Jardins, São Paulo, SP), fabricantes e comerciantes do setor. A promoção é de Neder & Associados e da Promocenter.

O evento ocupará uma área de 2.400 m² e pode receber até 5 mil visitantes/dia, entre 10:00 e 22:00 horas. Haverá também o sorteio de uma motocicleta para quem comprar o ingresso. Entre outras atrações haverá bonecos do Bart Simpson, as Tartarugas Ninja e Mario Bros. E para quem quiser mostrar sua habilidade haverá também um campeonato de videogame.



SENSACIONAL SUPERPROMOÇAO



2 Mega Drive
99 camisetas
VIDEOGAME

Para ser o grande vencedor e ganhar um Mega Drive, basta criar um nome para este personagem que ilustra as páginas da revista **VIDEOGAME**. Depois é só enviar sua sugestão para a revista **VIDEOGAME**. Se o júri escolher o nome que você sugeriu, isso valerá um console Mega Drive.

O júri especialmente designado para a Superpromoção selecionará um grupo de 100 finalistas, do qual um sairá vencedor e receberá um Mega Drive. Os demais 99 finalistas receberão camisetas personalizadas com o personagem da **VIDEOGAME**.

E tem mais: a melhor sugestão para o aproveitamento do personagem, ou seja, como ele pode ser usado fora das páginas de **VIDEOGAME**, também receberá um Mega Drive.

REGULAMENTO

1 — Crie quantos nomes quiser para o personagem que ilustra a revista **VIDEOGAME**, sem esquecer de pôr seu nome, idade e endereço completo, bem legível e em letra de forma. Coloque em um envelope — vale o cupom abaixo, xerox do cupom ou qualquer outra cópia, desde que tenha todos os dados do cupom — e envie à Sigla Editora Ltda., rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP. CEP: 04015. Na frente do envelope escreva: **"Superpromoção VIDEOGAME — Meu nome é"**.

2 — A melhor sugestão de nome e a melhor sugestão de aproveitamento do personagem serão escolhidas por um júri especialmente formado, a critério da Sigla Editora Ltda. O júri selecionará 100 finalistas para a promoção do melhor nome, escolhendo no final apenas um ganhador. Para a promoção de melhor sugestão de aproveitamento do personagem, o júri apontará diretamente um vencedor entre os concorrentes, sem pré-seleção.

3 — Os nomes dos ganhadores da Superpromoção serão divulgados na edição nº 6 de **VIDEOGAME**.

4 — Os vencedores receberão seus prêmios mediante cessão de direitos autorais à Sigla Editora Ltda., que passará a ter propriedade das sugestões vencedoras.

5 — Esta promoção é válida até o dia 31 de julho de 1991.

6 — Os casos omissos serão resolvidos pelo júri.

MEU NOME É: ______________________ (escreva aqui a sugestão de nome para o personagem).

Nome do participante: ______________________ Idade: ______

Endereço: ______________________ Nº: ______

Cidade: __________ Estado: __________ CEP: ______ Telefone: ______

Gostaria de ver o personagem em ______________________

(Escreva aqui sua sugestão de como o personagem pode ser usado fora das páginas da revista **VIDEOGAME**).

Recorte este cupom e envie à Sigla Editora Ltda., Rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP, CEP: 04015.

Também serão válidos xerox do cupom ou cópia dos dados em outro papel.

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	1	Mickey Mouse: Castle of Illusion
Teenage Mutant Ninja Turtles II	2	Michael Jackson's Moonwalker
Yo! Noid	3	Super Monaco GP
Mega Man III	4	California Games (Jogos de Verão)
Double Dragon III	5	Double Dragon
Astyanax	6	Shinobi
Metal Storm	7	ESWAT
Super Mario Bros. 3	8	Super Futebol
Robocop 2	9	Alex Kidd in the Miracle World
Castlevania III: Dracula's Curse	10	Kenseiden

Fonte: pesquisa **VIDEOGAME**





Power Glove: o movimento é...

A luva do poder

Mais agilidade, movimentos precisos e golpes decisivos. Para conseguir estas características e se tornar um bom jogador de videogame, só com muito treino e paciência. Mas, quem tem um console Nintendo (o americano NES ou o brasileiro Bit System, da Dismac) pode contar com um aliado muito importante: a **Power Glove** (luva de força, em português). Além de melhorar sensivelmente o desempenho do jogador, essa superluva traz também outras emoções aos jogos, já que são os próprios movimentos da mão do jogador que são transferidos para a tela.

O funcionamento deste incrível acessório é bastante simples: existem dois sensores na parte superior da luva e o seu deslocamento é captado por um receptor instalado no TV. Este receptor é que vai ligado ao console, na mesma entrada do controle 1, e transmite os movimentos para o game. O mais importante é que ela funciona com a maioria dos games compatíveis com Nintendo. Só não dá mesmo para usá-la com os jogos de pistola.

Para alguns jogos, o **Power Glove** já vem com a interpretação de movimentos pré-programados. Para utilizá-los, basta apertar a tecla **PROGRAME**, digitar o número do jogo e novamente a tecla **PROGRAME**. O número do jogo estará indicado no manual. Mas é no sensacional game Punch-Out, que simula um campeonato mundial de boxe, que a **Power Glove** revela todo o seu potencial. Com ela, o desafio de se enfrentar Super Macho Man e tornar-se campeão mundial, terminando o jogo, será bem mais divertido. Experimente!



FOTOS NORBERTO MARQUES

... percebido por um receptor no TV.

BITS

Cartuchos licenciados

A Milmar, que produz o console compatível com o sistema Nintendo Hi Top Game, está lançando no Brasil uma série de cartuchos com licenciamento (Copyright) da norte-americana American Video, todos eles compatíveis com o sistema Nintendo Americano (72 pinos).

O acordo prevê a distribuição dos cartuchos para todo o Cone Sul (Brasil, Argentina, Uruguai, Paraguai e Chile). Para isso, a empresa pretende importar cerca de 50 mil unidades ao mês de circuitos integrados (chips) para a produção dos cartuchos, que deverão ser comercializados cerca de 30% mais baratos aos já praticados no mercado, segundo o fabricante.

Entre os lançamentos estão os jogos Tiles of Fate, Puzzle, F-15 City War, Krazy Creatures e Futebol, este com times brasileiros. E, para saber quais são os times e já descobrir algumas dicas, basta dar uma olhadinha na seção Nintendo, nesta edição.

São vários jogos: o de Futebol tem times brasileiros.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

A Progames aposta no visual

Games e acessórios

A Progames inaugurou mais uma loja em São Paulo (SP), agora no bairro do Tatuapé, zona leste. São cerca de 300 títulos, entre eles Simpsons, Astyanax e outros sucessos para Nintendo, além de jogos para Master System, Mega Drive e os portáteis Game Boy.

Há também diversos acessórios, como Power Glove, NES Satellite, Laser Scope, Power Pad, NES Max, entre outros, que podem ser alugados e até vendidos. Outro serviço oferecido pela Progames é o de troca de consoles e cartuchos. A nova loja fica na rua Serra do Japi, 766, Tatuapé, São Paulo (SP). Tels: (011) — 295-5683/941-9957.



O fim do assoprão

Um "kit" específico para limpeza de conectores de cartuchos e consoles de videogame está sendo lançado pela Engecomp Engenharia de Computadores. O GAMES'S CLEANER é composto por dois bastões com hastes flexíveis, revestidos na ponta por espuma de alta resistência mecânica, e por uma bisnaga de líquido anti-estático para limpeza.

A operação é bastante simples: basta pingar algumas gotas do líquido na ponta do bastão e esfregar vigorosamente os conectores do cartucho e console. Segundo o fabricante, a espuma não solta fiapos e o líquido anti-estático evita o aparecimento de eletricidade estática pela fricção, que acabaria atraindo mais poeira para os contatos.

O Game's Cleaner pode ser encontrado na Framsol: rua Barão de Tatuí n.º 109, 11.º andar, sala 112, São Paulo (SP). O telefone é (011) 67-0054. ▶

Game's Cleaner: limpeza fácil







"A ÚNICA GAME LOCADORA DO BUTANTÃ."

Os melhores cartuchos para NINTENDO/ MEGA/ MASTER.

Compra, venda e troca de videogames e acessórios.

Traga este anúncio e ganhe uma locação.

Promoção válida p/ não sócios

Av. Engº Heitor Antonio Eiras Garcia, 880 - Butantã - SP

FONE: (011) 819-0419

EM BELO HORIZONTE



BRINQUE

TUDO EM VIDEO-GAMES LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS E ACESSÓRIOS PARA MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, NINTENDO, PHANTON E SUPER CHARGER.

BRINQUE - AV. CONTORNO, 7103 - STº ANTÔNIO

TEL.: (031) 223-4221 - B.H.

VEM AÍ O PRIMEIRO CAMPEONATO MINEIRO DE VIDEO GAMES. PROMOÇÃO GAME CENTER BRINQUE



EMOÇÃO A CADA CARTUCHO

A 1ª LOCADORA DE GAMES EM

RECIFE

E AGORA TAMBÉM EM

OLINDA

LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS

NINTENDO MEGA MASTER ATARI

- Assistência técnica p/ VIDEO GAMES
- Suprimentos e Acessórios de INFORMATICA
- Representante dos REBOBINADORES VTR
- JOYSTICKS, PISTOLAS, CONSOLES, ETC...
- Atendimento às locadoras de GAMES e FILMES

ENDEREÇOS

RECIFE: GUARARAPES SHOPPING
AV. DR. JOSE RUFINO, 1407 - LJ. 20
AREIAS - FONE: (081) 251-4795

OLINDA: OLINDA SHOPPING
AV. GETULIO VARGAS, 1605 - LJ. 18
CASA CAIADA - OLINDA - PE

OPEN GAME

Locação de Cartuchos, Consoles e Acessórios p/

MEGA DRIVE - MASTER NINTENDO-PHANTOM SYSTEM



Nintendo



Master System

MD MEGA DRIVE

Na OPEN GAME Você Encontra os Últimos Lançamentos Nacionais e Importados

Av. Nhandu, 15
Planalto Paulista - SP

Traga este Anúncio e Ganhe 1 Locação Grátis

Somente válido de 2ª à - 5ª feira até 30/07/91

AERO POWER
NINTENDO JAPONÊS

Super Contra	Tennis
Ninja Gaiden II	Baseball
Salamander II	Ice Climber
Dragon Spirit	Exerion
Tico e Teco	Wrestle
Robocop	Macross
Break Through	Sky Destroyer
Devil in the Dark Night	634 Sword
Super Mario Bross III	A. S. O.
Super Mario Bross II	Adventure Island
City Power hq	Space Hunter
Cabal	Maze Song
1945	Wrestle II
Tartaruga Ninja II	Tetris
Double Dragon III	Tetris II
Sword Master	Ryger
Kage: Shadow of the Ninja	School Fight
Ninja Crusader	Karate Fighter
Jackie Chan Kung Fu	1943
P.O.W. II	Bird's man
Dick Tracy	1944
Dragon Fighter	Ghost'n Goblins
Megaman III	War Wolf
Dr. Mario	Terra Cresta
Devil Town III	Ikari
Green Beret	Fire Bird
Basketball	Dindo Happy
Buble Bobble	Mach Rider
Falsion	1942
Gun Smoke	Twen Bee
Red Fortress	Gyrodine
Bubble Bobble II	B-Wings
Batman	Spartan
Ikari III	Elevador Action
Cloud Master	Super Mario Bross
Robocop II	Gremlins II
Adventure Island II	Mission Impossible

FONE: (011) 63-5899

EM NATAL-RN



A Maior Locadora de Cartuchos

NINTENDO MEGADRIVE GENESIS MASTER SYSTEM

Só Alugamos Cartuchos Originais

- Consertamos o seu videogame em tempo recorde, no mesmo dia.
- Transcodificação/desbloqueio em nintendo

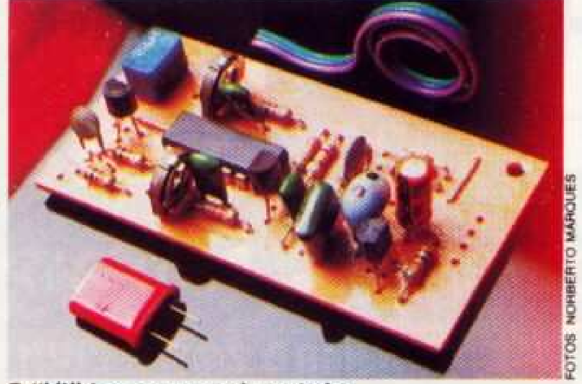
Temos para Venda

CARTUCHOS/ACESSÓRIOS

OS LANÇAMENTOS CHEGAM PRIMEIRO AQUI

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

RUA FÁBIO RINO, 999 - ALECRIM
NATAL - RN - CEP 59030
FONE: (084) 223-1157



FOTOS NORBERTO MARQUES

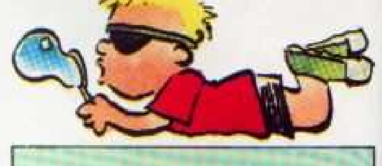
O "kit" traz a cor aos importados

KITS

A **Tecnofax** está lançando "kits" de transcodificação para os consoles de videogame importados, como o **NES** (Nintendo Entertainment System, o Nintendo Americano), o **Famicom** (Nintendo Japonês) ou o **Sega Genesis** (Mega Drive). Esses "kits" fazem a adaptação do sistema de cores **NTSC**, usado nos Estados Unidos e Japão, para o **PAL-M** brasileiro, permitindo que os consoles passem a transmitir os jogos em cores para o TV.

Os "kits" de transcodificação são instalados na placa principal do console, sendo este serviço realizado pela própria Tecnofax. Em maio deste ano, a instalação em um console Nintendo estava custando Cr$ 9.400,00, incluindo peças. Se o usuário preferir, entretanto, pode comprar apenas o "kit" e encomendar a instalação a um técnico de sua confiança. Para isso, um manual de instruções acompanha o transcodificador.

A **Tecnofax** fica na rua Santa Ifigênia n.º 295, 1.º andar, cj. 115, São Paulo (SP), e o telefone é (011) 222-1471.



Rio tem nova locadora

A **Videogame** Importação e Exportação conta com 320 títulos de jogos em todos os sistemas, inclusive Neo-Geo e Super Famicom, para venda e locação. Também podem ser encontrados acessórios como a Power Glove, o Laser Scope e as últimas novidades em joysticks. Há também uma novidade: a empresa está implantando um sistema de locação inédito para os sistemas Neo-Geo e Super Famicom, no qual o jogador paga por um período de locação e joga na própria loja, da mesma maneira que em fliperamas.

A **Videogame** fica na rua Visconde de Pirajá n.º 411, sobreloja 202, Ipanema, Rio de Janeiro (RJ), e o telefone é (021) 521-8497



A Videogame fica em Ipanema

BITS

Locações e trocas

A **War Game** (rua Maria Custódia n.º 168, Santa Terezinha, São Paulo (SP), fone 011 — 290-2130) tem à disposição cerca de 600 títulos nos sistemas Mega Drive, Master System e Atari para venda e locação. A loja oferece ainda diversos acessórios como pistola Light Phaser, adaptadores e controles, oferecendo ainda serviços de locação de consoles e troca de equipamentos.

Para ficar sócio da **War Game** basta comparecer à loja levando um documento de identidade (RG), CIC e um comprovante de endereço do responsável.

War Game: cerca de 600 títulos.



A **Verão 42** tem à disposição para locação cerca de 350 títulos em games para todos os sistemas, e oferece ainda a opção de troca de cartuchos por um sistema de classificados. O endereço é rua Brigadeiro Gavião Peixoto n.º 1.028, Alto da Lapa, São Paulo (SP), fone (011) 832-6039.

A **Game 4** aluga cartuchos e acessórios, tendo um acervo de 250 títulos para os sistemas Nintendo, Master System e Mega Drive, entre outros. A **Game 4** fica na rua Mário Amaral n.º 384, Paraíso, São Paulo (SP), fone (011) 885-1677.

Na **Première Vídeo** podem ser alugados cerca de 150 títulos em games de todos os sistemas. As três lojas da rede também têm para a venda o Game Boy e diversos acessórios. A loja do Morumbi fica na rua Regente Leon Kaniesky n.º 585-A, São Paulo (SP), fone (011) 212-1575.

A **Game Power** comercializa cartuchos de games usados, consoles, acessórios e literatura sobre o assunto, e atende a todo o Brasil pelos Correios. Maiores informações na própria loja (rua Cotoxó n.º 37, Pompéia, São Paulo (SP), fone (011) 872-4463.

O Shopping Ibirapuera, em São Paulo (SP), tem agora sua loja especializada em games. Trata-se da **Tech Vídeo**, que tem para venda cerca de 140 títulos de jogos nacionais e importados e os mais diversos acessórios. A **Tech Vídeo** fica no Piso Jurupis, loja 15-B.

TZ - O melhor em Organização e Praticidade

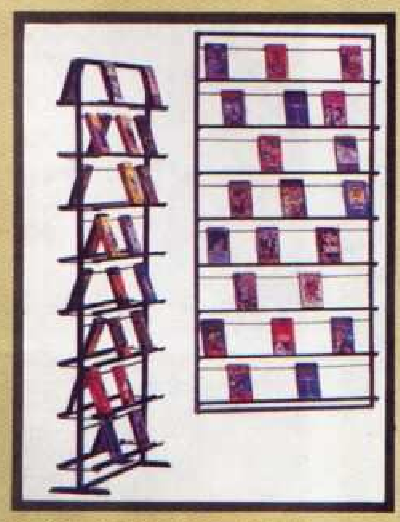
A TZ TEM TUDO P/ VOCÊ MONTAR, EQUIPAR OU MODIFICAR SUA VÍDEO LOCADORA.



- **EXPOSITOR ARAMADO CENTRAL**
  p/ 364 fitas ou 112 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR ARAMADO DE PAREDE**
  p/ 182 fitas ou 56 fitas
  (1.90 m alt. por 1.00 m larg.)



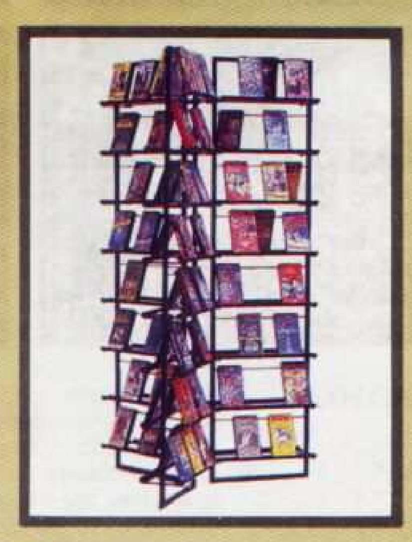
- **EXPOSITOR ARAMADO CENTRAL**
  p/ 112 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR ARAMADO DE PAREDE**
  p/ 56 fitas
  (1.90 m alt. por 1.00 m larg.)



- **EXPOSITOR CENTRAL EM AÇO**
  p/ 128 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR DE PAREDE EM AÇO**
  p/ 64 fitas
  (2.00 m alt por 1.00 m larg.)



- **EXPOSITOR ONDULAR CENTRAL**
  p/ 180 fitas.
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR ONDULAR DE PAREDE**
  p/ 90 fitas.
  (1.50 m alt. por 1.00 m larg.)



- **EXPOSITOR CENTRAL MODELO ESTRELA** p/ 192 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m diâmetro)



- **ESTOJO P/ FITAS**



Atendimento de 2ª à Sáb.
das 8:00 hs às 19:00 hs.

- Painel de informações (4 tamanhos)



- Etiqueta protetora do selo do Concine
- Ficha de cadastro do cliente c/ contrato de locação impresso
- Protetores p/ fichas de cadastro (Porta cadastro)
- Bloco de comando (2 ou 3 vias)
- Controle de saída de filmes
- Sacolas
- Capas p/ vídeo (p/ 18 modelos de aparelhos)
- Etiquetas
- Etiquetas de gênero
- Chapeiras
- Cheque locação

(Não temos representantes) - Faça seu pedido p/ telefone ou visite-nos.
Despachamos p/ todo Brasil mediante ordem de pagamento.



R. DOS BURITIS, 436
(EST. JABAQUARA DO METRÔ)
SÃO PAULO - CEP 04321

TEL.: (011) 578-7277



CARTAS

SIMPSONS

Por que vocês não publicam o jogo dos Simpsons do Nintendo, com vinte e quatro fotos?

Eduardo M. Samuel
São Paulo, SP.

Seu pedido foi atendido. E em dobro. Nesta edição você encontra as dicas de como jogar as duas primeiras fases com 24 fotos e na próxima edição teremos as três fases restantes também com 24 fotos. Satisfeito?

MEGA EM ATARI

Tenho um Atari e comprei uma fita de Mega Drive. Como faço para encaixar o cartucho?

Albert E. Bigatto
Monte Mor, SP.

Infelizmente isso não é possível. As fitas para Mega Drive só são aceitas no console Mega Drive, assim como o Atari só aceita cartuchos Atari e compatíveis produzidas para esse sistema. Dê uma olhada na página 57 da VIDEOGAME **nº 3 que você encontra a relação completa de que cartucho é aceito em qual sistema.**

No jogo Double Dragon III, vi na **VIDEOGAME** nº 3 que, no quadrinho nº 2 da página 26, o Jimmy estava com 11 traços de vida. Como isso pode ser possível se os jogadores começam apenas com 6 traços de vida?

Fabiano J. M. Nogueira
Niterói, RJ.

No cartucho americano, o Jimmy começa mesmo com 11 vidas. Você deve ter então o cartucho japonês, que começa com menos vidas. No entanto, esse cartucho permite que você passe de fase sem jogá-la. Para isso, aperte e segure o botão START **com o botão** A **simultaneamente. Esse truque não funciona no cartucho americano.**

CASTLEVANIA I E II

Gostaria de fazer duas perguntas sobre o jogo Castlevania I. Existe algum código para começar o jogo em outra fase? Como posso fazer para passar o "boss" morte no estágio 15? As próximas perguntas são do jogo Castlevania II. Para que serve cada cor do cristal? Já cheguei no final de todos os caminhos e de vez em quando aparece um fantasma verde, qual a sua finalidade?

Eduardo F. da Cruz
São Paulo, SP.

Não há código para se pular de fase no Castlevania I. Para destruir a Morte no estágio 15 deve-se chegar até ele com um machado e com o máximo possível de corações. Aí então vá para o canto direito da tela e atire o machado nele, acertando no mínimo dez vezes. No Castlevania II escolhendo os cristais com as cores certas (verde e vermelho), você passará para a sala do drácula. A finalidade do fantasma verde só pode ser uma: fazer com que você perca uma vida.



TARTARUGAS NINJA

Coloquei no meu VG. 8000 o cartucho Teenage Mutant Ninja Turtles II e aconteceu o seguinte: apertei um botão que não lembro qual era, apareceu uma demonstração do jogo na fase dos esgotos. Quando comecei o jogo, já comecei dessa fase. O que aconteceu?

Marcelo Drudi Miranda
São Paulo, SP.

Fica um pouco difícil explicar o que aconteceu já que você não se recorda de como procedeu. Em todo caso para escolher fase neste jogo entre com o código B, A, B, A, para cima, baixo, B, A, esquerda, direita, B, A, START. **Você também já começa com 10 vidas.**

GAME BOY

A revista **VIDEOGAME** é muito boa mas acho que está faltando uma seção sobre o portátil Game Boy.

Gustavo H. Daud
São Paulo, SP.

Atendendo ao seu pedido e ao de diversos outros leitores, a partir desta edição VIDEOGAME **passa a ter também uma seção exclusivamente para Game Boy, com estratégias, dicas e truques para passar de fase. Obrigado pela sugestão.**

PHANTOM SYSTEM

Tenho um Phantom System e gostaria de saber porque a Gradiente (fabricante do console) não faz um adaptador para que se possa usar acessórios como o Power Pad, Power Glove, controle remoto...

Augusto Franco
Campos do Jordão, SP.

O único sistema que aceita estes equipamentos entre os nacionais compatíveis com o sistema Nintendo é o Bit System, fabricado pela Dismac. Para os outros, inclusive o Phantom System, é necessário substituir o pino de encaixe do acessório por um do mesmo padrão, serviço que pode ser realizado por um técnico de confiança. Em todo caso fica a sua sugestão para a Gradiente.

AFTER BURNER

Na edição nº 3 de **VIDEOGAME** vocês disseram que para conseguir o **CONTINUE** no jogo After Burner (Master System) basta apertar 100 vezes o botão **PAUSE**. Fiz isso e não aconteceu nada. Qual é o procedimento correto?

Maurício da Cunha
Rio de Janeiro, RJ.

É necessário apertar 100 vezes o botão PAUSE **(localizado no console) durante a tela de apresentação. Tente novamente, apertando rápida e ritmadamente, e prestando muita atenção na contagem. Esta dica foi fornecida pela Hot Line da Tec Toy, tendo sido testada pela equipe de** VIDEOGAME **e funcionado sem problemas.**

RECORDES

Posso enviar recordes de outros jogos, sem ser os que estejam na seção Records?

Vinícius R. Marinho
Rio de Janeiro, RJ.

Sim. A seção de Records é alterada a cada edição conforme o interesse dos "gamemaníacos" e também é sempre acrescida dos lançamentos. Para comprovar o recorde basta mandar uma foto da tela com a pontuação ou o jogo terminado, se ele não tiver pontos.

FITA LILÁS

Para que serve a fita lilás que existe no adaptador do Nintendo japonês para o Nintendo americano?

Eduardo Ulan Wilczek
Telêmaco Borga, PR.

Alguns consoles como o Nintendo americano (NES) e o Bit System (brasileiro) trabalham com o cartucho embutido. É na hora de retirar o cartucho▸

CITY GAME







e o adaptador de dentro do console que a fita mostra sua utilidade, já que ela fica para fora facilitando a operação.

ATARI

Porque vocês não dão igual atenção aos jogos do sistema Atari como para os outros?

André V. Ribeiro
Itanhaém, SP.

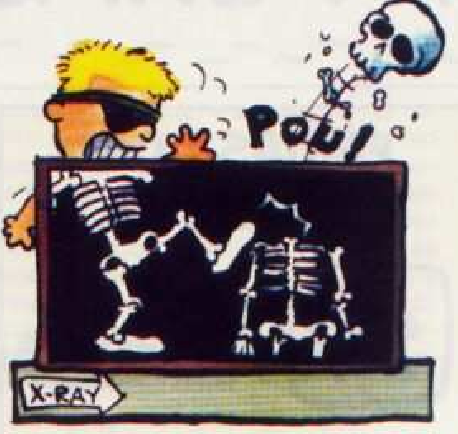
Os jogos Atari na **VIDEOGAME** só têm duas fotos. Acho que eles deveriam ser maiores.

Jeremias S. Pereira
São Paulo, SP.

Tirem a parte dos jogos Atari que quase ninguem lê.

Gustavo Reimann
São Paulo, SP.

A revista VIDEOGAME **recebeu diversas cartas a favor e contra o sistema Atari. Mesmo sendo um console de segunda geração as pesquisas de** VIDEOGAME **demonstram que ele ainda tem muitos adeptos. Para atender a estes leitores permanece a seção de Atari.**



JOGO NA MEMORIA

Comprei alguns cartuchos de Master System e junto veio um folheto que dizia que era possível gravar jogadas na memória. É o caso de Y'S — The Vanished Omens e Miracle Warriors — Seal of the Park Lord. Também no Golvellius-Valley of Doom o folheto diz que é possível gravar o jogo e continuar mais tarde. Como isso é possível?

Fernando de Almeida Galdino
Campinas, SP.

Dos cartuchos citados nenhum foi lançado ainda pela Tec Toy (fabricante do Master System) no Brasil. Todos esses jogos são classificados como "Adventures", ou seja, jogos nos quais são feitas perguntas para que o jogador tome decisões e isso define a continuação do jogo. Por serem muito extensos os cartuchos vêm com um "chip" de memória extra de tal forma que o jogo é memorizado, dispensando ter de começar de novo na próxima vez. Algumas vezes há até uma bateria embutida no cartucho para conservar a informação por mais tempo, e essa bateria é recarregável pelo próprio console.

TOTAL RECALL

Como eu faço para passar do raio-x no jogo "Total Recall"? Existe um "mini-game" de 16 bits?

Marcelo do Amaral
São Paulo, SP.

Dentro deste raio X, existe algumas caveiras. Você tem que eliminar um certo número delas. Depois, vá até o final do raio X para passar automaticamente para outra fase. Não temos informações que exista um console portátil de 16 bits.

NINJA GAIDEN II

No jogo Ninja Gaiden II eu consigo chegar somente até a fase 7-2, quando é preciso destruir um monstro (Ashtar) que gi- ▶

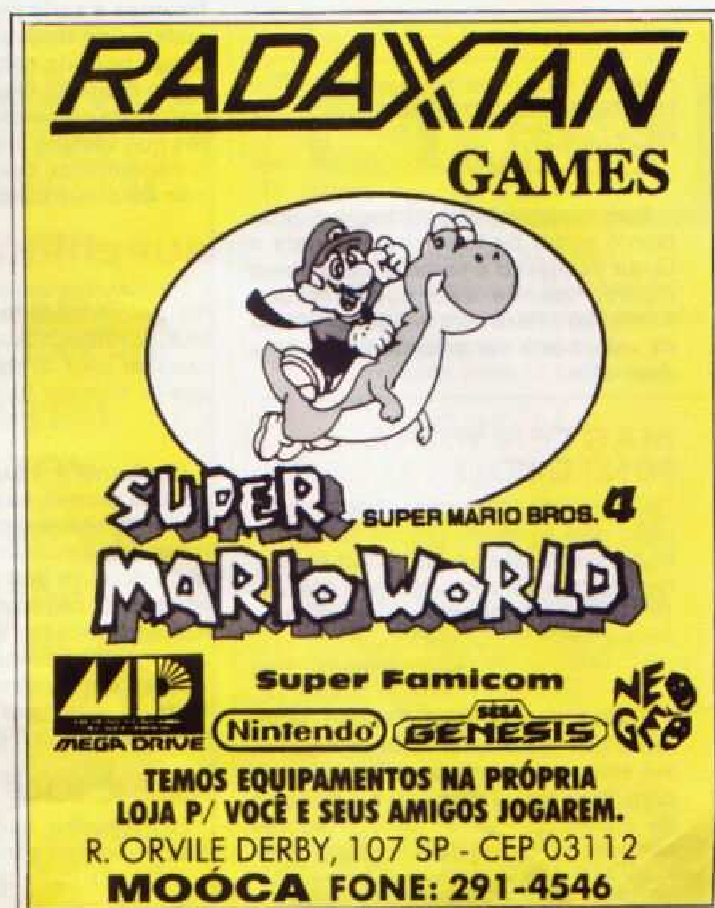


STORE GAME





AGORA EM
PORTO ALEGRE
ALTA GAMES
ALTA GAMES a casa dos game-maniacos tem:
- Locação, venda e troca de cartuchos para videogames.
- Locações de óculos tridimensionais, pistola Laser Gun, Rapid Fire, Adaptador p/ Mega Drive, Laser Scope e muitos outros.
- Assistência Técnica de videogames e todos os seus acessórios.
ZAXXON-D3
BATMAN
GOLDEN AXE
OUT RUN
SUPER FUTEBOL II
TARTARUGAS NINJA II
DOUBLE DRAGON III,
SUPER MONACO GP
JOGOS DE VERÃO
NINJA II
ROBOCOP
SUPER MARIO 3
ALTA GAMES
a maior locadora
e assistência técnica de
videogames do sul do país.
ALTA GAMES
Rua dos Andradas, 943 cj. 403
No Edifício do Cinema Cacique
CEP 90020 - Porto Alegre - RS
ALTA GAMES
Aberta de 2ª a 6ª das 9hs às 22 hs.
Sábados das 10hs às 18hs
Domingos das 13hs às 18hs
ATARI
BIT SYSTEM
RAPID FIRE
PHANTON SYSTEM
PISTOLA LASER GUN
Documentação necessária para ser sócio:
• CIC
• Identidade
• Comprovante de residência
LASER SCOPE
MASTER SYSTEM
ÓCULOS TRIDIMENSIONAIS
MEGA DRIVE



RADAXIAN
GAMES
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS. 4
MEGA DRIVE
Super Famicom
Nintendo
SEGA GENESIS
NEO GEO
TEMOS EQUIPAMENTOS NA PRÓPRIA
LOJA P/ VOCÊ E SEUS AMIGOS JOGAREM.
R. ORVILE DERBY, 107 SP - CEP 03112
MOÓCA FONE: 291-4546



FRAMSOL GAMES
APRESENTA
O AMIGO DOS MEGAMANÍACOS
"HYDRON"
72 PINOS
O CARTUCHO QUE DEU ADEUS AOS ADAPTADORES.
60 PINOS
NÓS VAMOS INVADIR SUA PRAIA!
FRAMSOL
Compatível com Nintendo Japonês, Phantom, Dynacom, Famicom, VG 8000 e 9000, CCE, Super Charger e Game Boy (Sist. Nintendo).
LANÇAMENTO ENGECOMP
DISTRIBUIDOR SÃO PAULO
R. BARÃO DE TATUÍ, 109 - CJ. 112
TEL.: (011) 67-0054/259-4148



4 GAME quatro
ESPECIALIZADA
EM
VIDEO GAME.
COMÉRCIO E LOCAÇÃO
Nintendo
OFFICIAL
GAME BOY
Master System
SEGA GENESIS
MEGA DRIVE
APARELHOS, ACESSÓRIOS E FITAS
TODOS LANÇAMENTOS EM VÍDEO GAME
ATENDEMOS TODO BRASIL
GAME 4 - R MARIO AMARAL, 384 PARAÍSO
(TRAV. DA R. ABÍLIO SOARES)
FONE: (011) 885-1677



ra em torno do Ninja que eu controlo (Ryu Hayabusa). Não consigo destruí-lo, gostaria de uma dica.

Augusto José Martinelli
Jundiaí, SP.

Para destruir Ashtar, é preciso estar com o poder de fogo cheio, ir para o canto esquerdo e soltar o poder bem rápido. Quando este poder acabar, Ashtar só estará com um quadradinho de vida, basta dar uma espadada para destruí-lo.

MASTER PARA NINTENDO

Sei que o Master Sistem não tem adaptação para Nintendo, porque não entende as informações que os cartuchos mandam ao console para então irem à tela do TV. Mas se fizesse um "chip" que traduzisse essas informações?

Ulian Melo Barbosa
Marília, SP.

Tratando-se de uma questão de informática praticamente tudo é possível. Há, porém, outros pontos a serem considerados. O primeiro é a questão de custos, já que os processadores centrais trabalham com linguagens diferentes e seria preciso um complexo sistema de tradução de informações, o que poderia sair mais caro que um outro console. O segundo seria a concorrência comercial entre os fabricantes que sempre preferem, é claro, que o consumidor compre a "sua" fita e não de a outro fabricante.

SUPERPROMOÇÃO

Porque aparece o nome de uma mesma pessoa duas vezes na SUPERPROMOÇÃO VIDEOGAME TEC TOY, como no caso do leitor Christian Rossano Santos que foi número 78 e 100?

Edmur Lopes
São Paulo, SP.

Conforme foi explicado na reportagem da promoção em VIDEOGAME n.º 3, como houve empate de muitos leitores que enviaram cartas no mesmo dia a decisão dos vencedores foi por sorteio. O regulamento permitia que fossem enviadas diversas cartas por uma mesma pessoa. Christian mandou várias e demonstrou ser um sujeito de sorte já que teve duas cartas suas sorteadas.

ALEX KIDD

Eu e meu filho, há cerca de uns três meses compramos a fita Alex Kidd in the Miracle World e ficamos surpresos em saber que o recorde está em mais de 2 milhões de pontos. Está certo que o meu filho não vai chegar nem perto, mas mesmo assim gostaria que vocês me dessem dicas de como aumentar essa pontuação.

Mitiko e Rodrigo T. Tavares
São Bernardo, SP.

A qualquer momento do jogo, para aumentar a pontuação e obter o continue, **mantenha o botão direcional para cima e aperte oito vezes o botão 2. Mas só faça isso se você tiver mais de 400 moedas.**

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

ROLOS & TROCAS

Vendo — um Phantom System, um adaptador J72, uma pistola Laser Gun e sete cartuchos: Mega Man II, Double Dragon II, Robocop, Contra, Predador, Ghostbusters e Crime Busters por apenas Cr$ 100.000,00. Tratar com Marcelo Navarro Costa, pelo tel. (0123) 31-2934 - São José dos Campos - SP.

Troco — um Atari em bom estado com 14 fitas variadas e de boa qualidade por um Master System. Tratar com Felipe Romeiro de Carvalho, Rua Dr. Barcelos, 310 - Paracambi - Rio de Janeiro - CEP: 26620.

Dynavison II — vendo com oito jogos, sendo um de pistola, dois controles e uma pistola laser. Tratar: Felipe Augusto de Souza, tel. (021) 326-2068 - Rio de Janeiro - RJ.

Compro — um Master System ou um Phantom com dois cartuchos. Tratar com Cristiano Gomes da Silva - Rua 81 n.º 151 - Parque Rodrigo Barreto - Arujá - SP - CEP: 07400.

Troca-troca — um Atari e um Dactar, ambos com cartuchos e controles em ótimo estado por um Master System ou Mega Drive, pago a diferença. Maurício Ferreira da Costa, Rua Penha Garcia n.º 22 - Jardim Angela - São Paulo - SP - CEP: 05871.

Jogos — tenho os jogos Super Mario 1, Guerrilheiros Indomáveis, Caçafantasmas e Crime Busters, que gostaria de trocar. Luiz Carlos da Silva Cunha, Rua Vereador José de Moura, 128, tel. (011) 949-1731 (à noite) - São Paulo - SP - CEP: 02276.

Nintendo — se você possui cartuchos Nintendo americano, que não estejam "rodando" em seu console, escreva para mim, eu compro. Luiz Haroldo F. Ferreira - Rua Cap. Goes de Morais n.º 89, tel. (0422) 24-8712 - Oficinas - Ponta Grossa - PR - CEP: 84035.

Troco — Marksman Shooting & Trap Shooting mais Cr$ 7.000,00 por Kenseiden ou Mickey Mouse: Castle of Illusion. André Okaroara, tel. (011) 64-6717 - São Paulo - SP.



Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP, CEP 04015. Ele será publicado gratuitamente.



CITY GAME



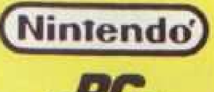
GAME LAND

A TERRA DOS VIDEO GAMES
OFERECE A VOCÊ

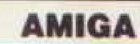
- LOCAÇÃO DE CARTUCHOS, CONSOLES E ACESSÓRIOS.
- VENDA DE EQUIPAMENTOS E CARTUCHOS.
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA.

GAME LAND É a primeira e mais completa locadora de games da região.

Aqui você realmente encontra as últimas novidades para:







AMIGA







Super Famicom

Despachamos p/ todo o Brasil via sedex;

Assessoria para futuras locadoras de games

Temos sistema de franquia e pacotes para montagem da sua loja. Consulte-nos.



AV. POMPÉIA, 510
PERDIZES - SP - CEP 05022
FONE: (011) 864-8760

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTON
DYNAVISION II
TOP GAME.

Assistência Técnica especializada em Vídeo Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes,cabos, pistolas, etc.

- Transcodificamos Nintendo americano e japones em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japones para entrar em canal 3.
- Temos modulador de RF para Mega drive japones.

Depto. Técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 222-1471



Atendimento 24 Horas
Aceitamos todos os Cartões de Crédito por telefone, sem acréscimo
Fitas virgens e todos os Acessórios para Locadoras

LIGUE JÁ
Tel.: (021) 390-7100
DDG(DDD Grátis)
Tel.: (021) 800-9102

Pedido Mínimo Cr$ 25.000
SEDEX GRÁTIS
para compras acima de Cr$ 100.000

AGORA COM GRANDE VARIEDADE DE
CARTUCHOS NINTENDO

LOCADORAS!!! APROVEITEM O DESCONTO PARA MONTAGEM DO ACERVO INICIAL



PROMOÇÕES DE JUNHO	
ZIPPY RACE	2.990
CAÇA AO PATO	2.990
TENIS	2.990
GALAXIAN	3.900
URBAN CHAMPION	3.900
MACH RIDER	3.900
TOP GUN	4.800
KARATE KID	6.950
6ª FEIRA 13	6.950
ARKANOID	6.950
MÁRIO BROS I, II	6.950
RAMBO	8.900

PRONTA ENTREGA RIO I
Rua São Francisco Xavier, 378 - A - Tijuca
CEP 20550 - Rio de Janeiro - RJ
FAX (021) 264-2698
Pabx (021) 284-1622 - 284-9500

PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Portela, 99/310 - Madureira
CEP 21351 - Rio De Janeiro - RJ
FAX (021) 359-7631
Tels.: (021) 350-4966 - 390-2573

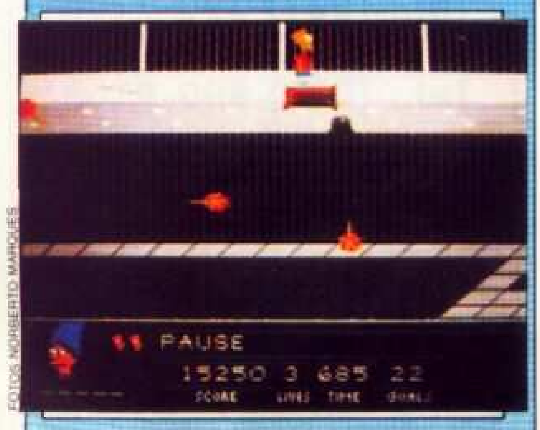
DICAS DO LEITOR

Moonwalker
(Master System)

Nas fases 3-1, 3-2 e 3-3, quando passar pela ponte dê o "passo moonwalker" (botão 1 e direcional para esquerda ou direita): a ponte se quebrará. Aí é só esperar o zumbi pular em sua direção, você se abaixa e ele cai. José Luis Pedroso, São Paulo, SP.

Simpsons
(Nintendo)

Na segunda fase, no Shopping de Springfield, há uma dica para não cair no cimento fresco. No segundo bombom pule três vezes: ele levará Bart em segurança até o final. Rogério Filho, Jaboatão, PE.



FOTOS NORBERTO MARQUES

Moon Patrol
(Atari)

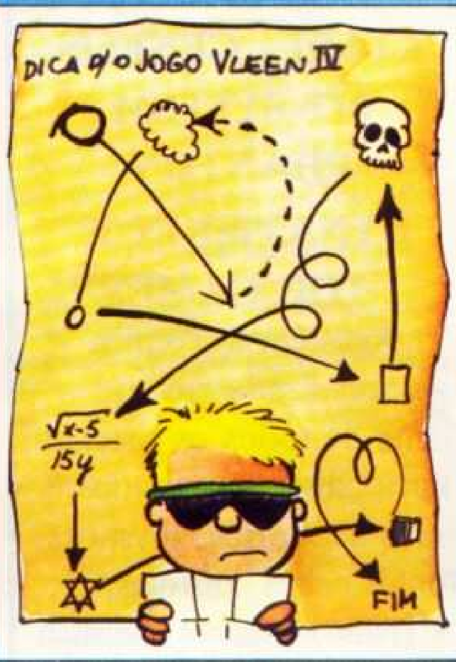
Selecione o jogo para 2 jogadores. Jogue na velocidade normal e antes de aparecer a mensagem "Bonus" ou "No Bonus" aperte **RESET**. O jogador nº 2 já começa com 9.800 pontos. Fábio da Silva Gomes, Rio de Janeiro, RJ.

Teenage Mutant Ninja Turtles II
(Nintendo)

Para começar o jogo com 10 vidas a seqüência é: para cima, direita, 3 vezes para baixo, 4 vezes para esquerda, **B**, **A**, **Start**. E para escolher fase e começar com 10 vidas a seqüência é: **B**, **A**, **B**, **A**, para cima, baixo **B**, **A**, esquerda, direita, **B**, **A**, **Start**. Rossano Marcelino do Lago, Barra Mansa, RJ.

Galaxy Force
(Master System)

No túnel do planeta verde não pare de atirar e soltar mísseis, pois assim você derrotará os inimigos ao aparecerem na tela, sem dar tempo de atirarem. José Luis Pedroso, São Paulo, SP.



Shadow Dancer
(Mega Drive)

Para conseguir seleções de fase faça o seguinte: quando aparecer a tela de apresentação aperte simultaneamente os botões **A**, **B**, **C**, **START** e o direcional para baixo. Você poderá escolher a fase que quiser. Rodrigo Antonio Rosa, São Paulo, SP.

Yo! Noid
(Nintendo)

Na 2ª fase, na cidade gelada, há um jogo especial. Quando você encontrar pequenas plataformas de gelo, pule sobre elas até que encontre o jogo. Você poderá ganhar mais um **CONTINUE**. No parque de diversões, quando você avistar um cavalinho com um inimigo em baixo (como na foto nº 14 da **VIDEOGAME** 3, página 25), pule nele e fique atirando: você poderá ganhar um **III** (multiplicador para o jogo de cartas). Luís Gustavo G. Paulino, Belo Horizonte, MG.

Mega Man III
(Nintendo)

Uma dica para ficar invulnerável: jogue com o controle 1, mas mantenha o controle 2 ligado e à mão. Logo que aparecer um buraco, aperte o direcional para a direita no controle 2 e atire-se no buraco. Não se assuste, Mega Man não perderá a vida, apenas ficará flutuando. Aperte então o botão de pulo para voltar à tela. Tente em todos os buracos, pois de um deles Mega Man sairá piscando — sinal de que estará invencível até o final da fase. Guilherme Carvalho da Silva Mesquita, Rio de Janeiro, RJ.

Super Hang On
(Mega Drive)

Para entrar na tela de opções, pressione os botões **A**, **B**, **C** e **START**. Você poderá ajustar o tempo, ouvir músicas e regular a dificuldade do jogo a seu gosto. Edgar Abud Rodrigues, São Paulo, SP.

Ghostbusters
(Master System)

Para conseguir um crédito de $ 1.999.490,00 basta selecionar a seguinte seqüência: **AA 2293779834**. Esse crédito dará a garantia de chegar até o monstro de Marshmallow (entrada para a escada). Denis Rennó Siniscalchi e Leandro Rennó Siniscalchi, Rio de Janeiro, RJ.



Vigilante
(Master System)

Na fase do ferro-velho é mais fácil derrotar o chefão deixando ele dar um salto sobre você, e logo executar uma série de chutes rápidos. Assim ele será derrotado mais facilmente e você passará para o nível seguinte. Leandro Daher Crudo, Santana do Parnaíba, SP.

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I	- Compatível com sistema Atari
Powertron II	- Compatível com sistema Sega.
Powertron III	- Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR
POWERTRON

VISITE NOSSO STAND NO VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL

























FOTOS NORBERTO MARQUES

THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS — PARTE 1

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

TIPO: Aventura

Neste novo e sensacional game, Bart Simpson é o único que pode salvar Springfield, a pequena cidade onde mora, da invasão de mutantes espaciais. Eles precisam de objetos terrestres para sua terrível arma poder funcionar e a missão de Bart é impedir que eles consigam esses objetos.

Bart pode pular com o botão **A** — ele pulará mais alto se o botão for mantido pressionado durante o salto — e acionar os itens que recolhe durante o jogo com o botão **B**. Bart pode também comprar objetos, selecionados com **SELECT** e acionados com **START**. Ele já começa com óculos de raio-x (**X-RAY SPECS**). Para correr, aperte o botão **A** junto com o direcional para qualquer lado. E, para um salto mais longo (superpulo), aperte o botão **B** logo depois de **A**, mantendo os dois pressionados.

Os mutantes "possuíram" humanos de Springfield, e Bart pode libertá-los pulando sobre suas cabeças. Mas, atenção: nem todos os humanos estão possuídos, e se Bart pular sobre um humano "normal", perderá energia. Para identificá-los, use os óculos de raio-x. Cada humano libertado vale uma letra de um parente de Bart, que o ajudará contra o inimigo de cada fase. Os símbolos com a face de Krusty, o palhaço herói da TV, valem uma vida. E os símbolos com a cara de Jebediah, o fundador de Springfield, dão invencibilidade.

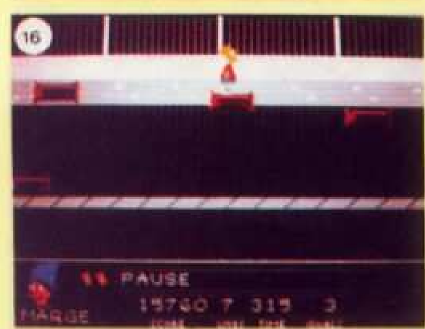
1ª fase: Nas ruas de Springfield, Bart deve "pixar" 24 objetos violetas. Alguns estarão bem à vista, mas para "pixar" certos objetos será necessária muita criatividade. Logo no início da fase, há uma vida acima do pilar da casa (foto 2). Pegue-a, usando o superpulo e a lata de lixo para ganhar impulso. Mais adiante, logo acima do painel do cinema, Bart recolhe o "spray". Volte para "pixar" a lata de lixo, mas antes apro-

Os jogos do SISTEMA NINTENDO são compatíveis com Phantom System, Bit System, Hit-Top Game, VG 8.000, VG 9.000, Dynavision II e III, Super Charger.

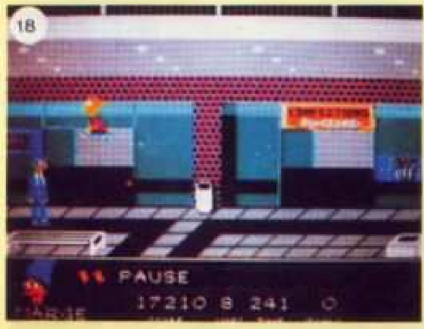








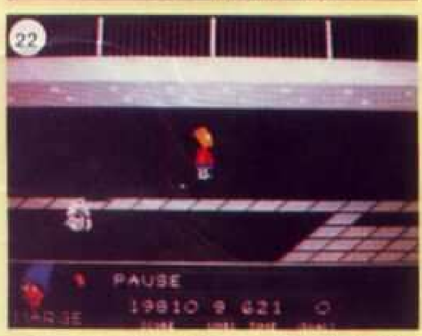
















veite e "pixe" o painel, no local da foto 3. A seguir, suba no banquinho do telefone, selecione a moeda e aperte **START**. Bart passará um trote em Moe, o dono do bar (foto 4), que sairá furioso. Atenção: sua camisa é violeta (foto 5). "Pixe-a"! A seguir, passe sobre os fios para cobrir os brinquedos na grama (foto 6). E não esqueça da vida logo abaixo dos fios (foto 7). Pegue-a no ar.

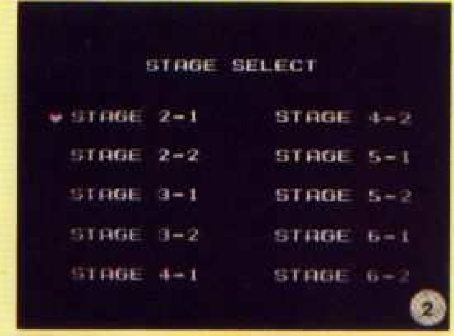
Para "pixar" o toldo, entre na loja de ferramentas e compre uma (**WRENCH**). Use-a no hidrante, como na foto 8. Depois, no local da foto 9, há outra vida: pegue-a no ar. Ao chegar na loja de fogos, Bart deve comprar "rockets" (pelo menos cinco) e "cherry bombs". Use a "cherry bomb" para soltar o pássaro da gaiola (foto 10) e o "rocket" para assustar o pássaro violeta do ombro da estátua de Jebediah. Veja a posição certa para soltar o foguete na foto 11.

Com o skate, seja hábil para desviar dos inimigos. Há uma vida no local da foto 12. Mais adiante, Bart deve "pixar" o luminoso usando "rockets" (foto 13). E, para vencer o primeiro inimigo, Nelson, é só atirar constantemente nele, sem deixar que se aproxime (foto 14). Não dispense a ajuda da irmã Maggie, recolhendo todas as letras.

2ª fase: Os mutantes reprogramaram sua maléfica arma, e precisam agora de 25 chapéus. Bart deve recolhê-los no shopping center, pulando bem rente a uma pessoa que os estiver usando (foto 15), ou simplesmente recolhendo-os pelo caminho. Para passar pelo cimento fresco, pule nos doces. Seja preciso (foto 16). Logo após o último doce, há uma vida (foto 17). Bart deve agora passar por dois inimigos, um de cada vez, pulando três vezes sobre suas cabeças (foto 18). Os tênis darão passos pequenos e grandes. Pule logo depois de um passo grande (foto 19). O inimigo da botina não o acertará se Bart ficar sempre bem perto dele (foto 20). Aguarde o momento de pular três vezes sobre sua cabeça. Cuidado com as caixas de presentes (foto 21). Mais à frente, há invenbibilidade (foto 22) e mais um inimigo, vencido pulando-se três vezes sobre ele, como os primeiros desta fase. E, finalmente, o chefão. Derrote-o acertando-lhe cinco "maladas", que Bart arremessa ao pular sobre as malas (fotos 23 e 24). Bart passará para o parque de diversões, onde muitas supresas o aguardam! Até lá, na próxima edição de **VIDEOGAME**!



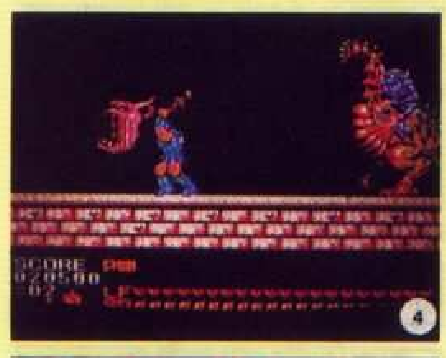
1



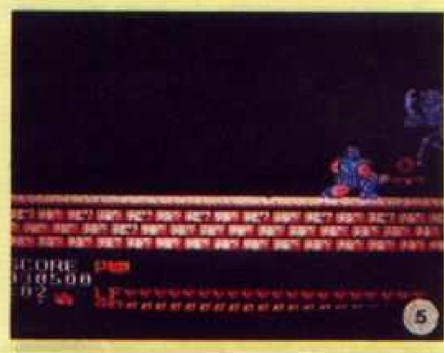
2



3



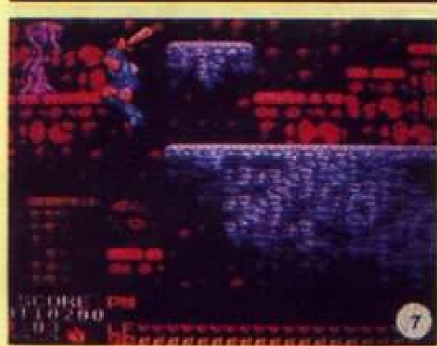
4



5



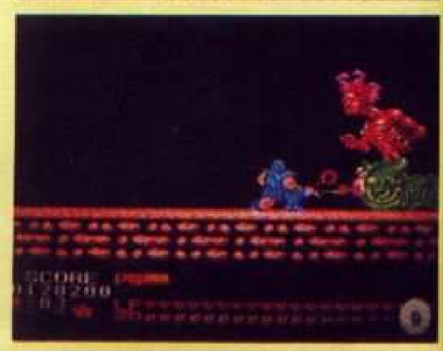
6



7



8



9



10



11



12

FOTOS NORBERTO MARQUES

ASTYANAX

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Luta CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★ ★

Astyanax é subitamente transportado para outra dimensão, e descobre ser o único capaz de salvar a princesa Rosebud e libertar Remlia, o reino dominado pelo vilão Blackhorn. Transformado em guerreiro, Astyanax ganhou poderes: **START** seleciona o poder do fogo, do raio ou ainda o poder paralisador, que são acionados com o direcional para cima e o botão **B**. São seis fases de muita ação até a luta final com Blackhorn. Para ficar invencível, na tela de apresentação entre para cima quatro vezes, baixo, esquerda, direita, cima e **START**. Seleção de fases: para cima, baixo, esquerda, direita, direita, **B**, **B**, **B**, **B** e **START**. **CONTINUE**: quando aparecer o "GAME OVER", aperte **A**, **B**, **SELECT** e **START**.

1.ª fase: No primeiro dos dois estágios desta fase, cuidado com os esqueletos. Acerte a estátua sempre que ela aparecer (foto 3): Astyanax ganha energia ou uma espada mais potente. O inimigo, Caesar, vem montado em um monstro: Fique embaixo dele virando-se rapidamente para acertar a cabeça que será arremessada (foto 4). Caesar então investirá contra você. Encurrale-o no canto (foto 5). No estágio 2, o inimigo é vencido acertando-o enquanto estiver rastejando. Ele se transformará (foto 6), mas espere-o rastejar novamente para acertá-lo. Cuidado para não ser encurralado no canto da tela.

2.ª fase: Nas montanhas vermelhas, cuidado com "gosmas" roxas que se transformam em monstros (foto 7). No primeiro estágio para derrotar o pterodáctilo é só manter distância e acertá-lo quando ele se aproximar (foto 8). A Medusa do estágio 2 é derrotada ficando-se agachado acertando ponto iluminado (foto 9). Quando ela atirar as cobras, levante-se e pule sobre elas (foto 10).

3.ª fase: Em Ryogoku, estágio 1, o Minotauro deve ser en-



curralado no canto da tela (foto 11). Para isso, passe por entre os raios que ele atira pelos chifres. No estágio 2, fique perto do primeiro monstro, acertando-o sempre. Mas o inimigo pra valer deve ser observado à distância: quando ele atirar, pule os tiros e invista contra ele (foto 12). Ele se transformará, mas é só evitar as bolhas, passar por baixo dele e acertá-lo pelas costas (foto 13).

4ª fase: Em Marshy, um terrível pântano, cuidado com os monstros que emergem de surpresa (foto 14). O inimigo do estágio 1, o esqueleto, não pode ser encurralado. Acerte-o e fuja dos golpes. No estágio 2, o primeiro monstro é vencido usando-se o poder do fogo. Aí, apenas mais um golpe de espada será o bastante (foto 15). O inimigo da fase deve ser atingido na cabeça (foto 16). Mantenha-se afastado, destruindo seus tiros e aproximando-se com cuidado para não ser atingido pelo raio (foto 17).

5ª fase: Para chegar a Thelenea, o castelo do vilão, será necessário antes atravessar uma ponte. De novo, os mesmos monstros do pântano da fase 4. O primeiro inimigo, um leão-águia, será vencido só na habilidade (foto 18). Em último caso, use o poder do fogo. No estágio 2, que é o acesso para o castelo, nenhuma novidade. O inimigo é vencido ficando-se bem perto dele, acertando seguidas espadadas.

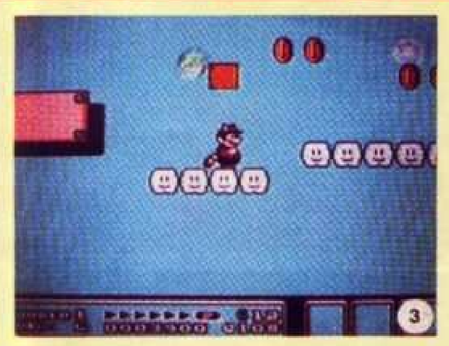
6ª fase: No interior do castelo, há portas certas para entrar (direcional para cima), que são aquelas guardadas por esqueletos (foto 19). O primeiro inimigo, Thorndog, é vencido com espadadas no canto da tela. Ele retorna, muito mais forte. Acerte primeiro sua mão: ele pára de atirar raios (foto 20). Então, é só ficar bem perto dele, dando seguidas espadadas no coração. No estágio 2, na torre do castelo, todos os inimigos já vencidos devem ser derrotados. As estratégias são as mesmas. O penúltimo monstro é vencido com o poder do fogo, acertando-o depois (foto 21). Finalmente, Blackhorn virá em forma de dragão. Para vencê-lo, Astyanax deve acertar o coração, mas para isso será necessário dar golpes no fogo para manter-se embaixo do monstro (fotos 22 e 23). Seja rápido! O único cuidado é com o poder paralisante... de Blackhorn. Ao recuperar os movimentos, repita a estratégia até eliminá-lo e salvar a princesa. Astyanax pode, então, retornar ao seu mundo.

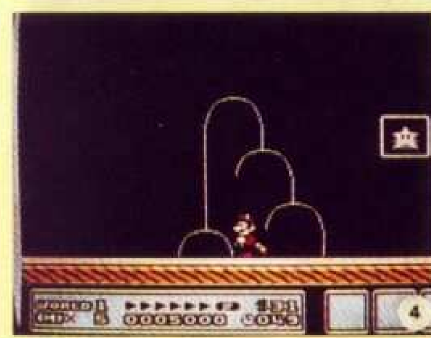
PECIAL ESPECIAL ESPECIAL ESPE

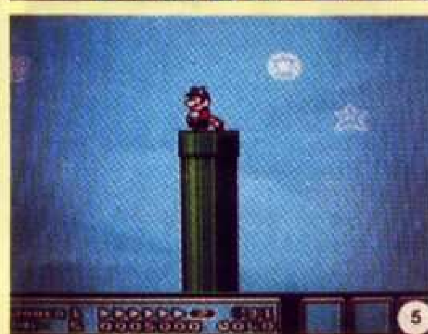


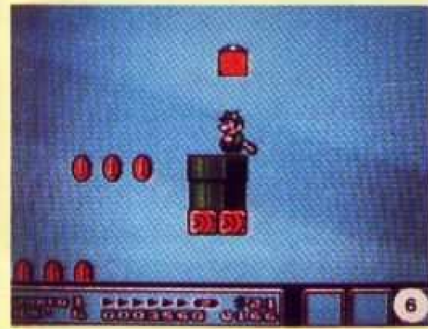
1


2


3


4

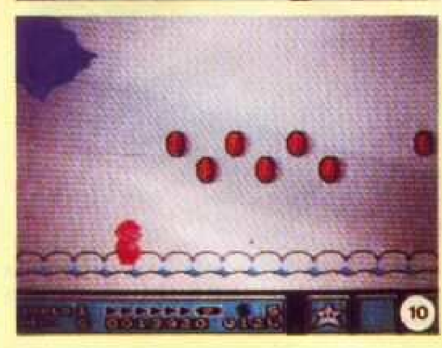

5

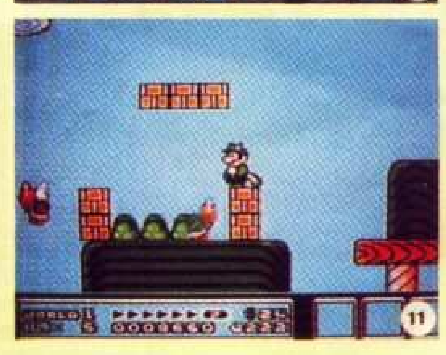

6


7


8


9


10


11


12

FOTOS NORBERTO MARQUES

SUPER MARIO BROS. 3 — TRUQUES E DICAS

TIPO: Aventura

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

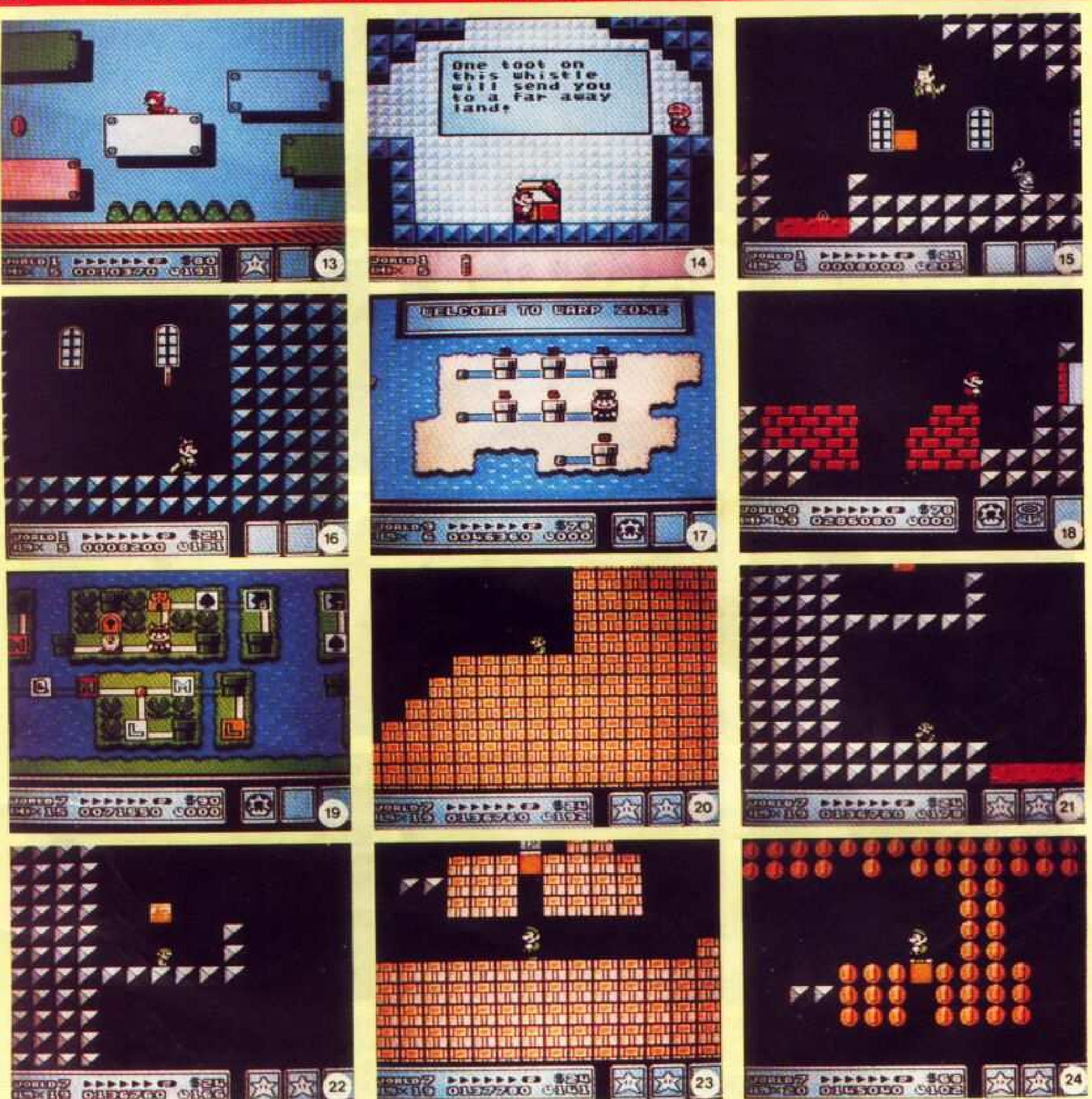
Vidas no Mundo 1

No local da foto 2, "Action Scene" 1, você já deve ter o rabinho. Daí, é só voar até o bloco da foto 3 e pegar uma vida extra. Para conseguir mais moedas, não saia da fase: no final, pegue impulso para voar (foto 4) e entre no tubo (foto 5). Pegue todas as moedas.

Na "Action Scene" 2, há outra vida acima do cano da foto 6. Na "Action Scene" 3, suba no bloco com a nota musical (foto 7). Você sairá nas nuvens. A vida está no bloco da foto 8.

Na "Action Scene" 5, outra vida: ao sair da caverna de gelo, dê uma cabeçada para aparecer o bloco da foto 9. Pule nele para ir às nuvens. Pegue as moedas, voe e pegue a vida no cogumelo da foto 10.

Na "Action Scene" 6, no local da foto 11, livre-se da tartaruga. Quebre os dois blocos do canto (o cogumelo está no do meio). Agora, seja rápido: dê uma cabeçada no canto direito do bloco que sobrou e peque o cogumelo junto à coluna de blocos da esquerda (foto 12).



Flautas para "warp zone"

Na "Action Scene" 3 do Mundo 1 você consegue a primeira flauta. No final, não saia: passe para trás do cenário, agachando no bloco branco por cinco segundos (foto 13). Vá para a direita, saindo na sala do baú (atrás do fundo preto do final da fase). Lá está a primeira flauta (foto 14). A segunda flauta está no mini-castelo do Mundo 1. Será necessário pegar o rabinho e voar, a partir do local da foto 15. Mário passará por cima do cenário, sem aparecer na tela. Quando a tela "travar", aperte o direcional para cima para sair na sala do segundo baú. Aí está a segunda flauta (foto 16). Então, é só apertar o botão **B** quando Mario estiver no mapa. Selecione a flauta com **A** e vá para o "warp" (foto 17). Você estará na primeira linha. Aí, é só selecionar a segunda flauta (foto 18) para chegar no mundo 8 (foto 19).

Vidas e pontos infinitos no Mundo 7

Você chega no Mundo 7 usando a flauta no mapa do Mundo 2, que já o levará para a segunda linha da "warp zone" (mundos 2 a 7). Uma vez no Mundo 7, será necessário jogar até o primeiro mini-castelo (foto 20). Atenção: Mario deve estar grande. Se não, entre na porta da foto 21, vá para a direita e pegue o cogumelo no local da foto 22. Volte para a sala anterior, dê cabeçadas nos blocos da foto até aparecer o "P" (foto 23). Todos os blocos virarão moedas (foto 24). Pegue-as. Quando elas voltarem a ser blocos, saia pela porta da foto 21, volte e repita a operação até acabar o tempo. Aí, é só recomeçar quantas vezes você quiser, até o máximo de vidas e de pontos. Fácil, não? No Mundo 8, Mario também pode transformar objetos em moedas, e repetir esta "façanha". Que tal descobrir?







NORBERTO MARQUES

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Nesta sensacional aventura, você deve ajudar o herói Indiana Jones a encontrar o Santo Graal, o cálice sagrado. Além do chicote, Indy possui um supersoco: direcional para cima junto com o botão **B**.

A aventura de Indy começa com duas opções: você pode ir a Veneza, de onde seu pai mandou-lhe as últimas notícias sobre seu paradeiro, ou partir direto para procurar a cruz de Coronado. Coronado é um navio, e Indy deve derrotar 15 inimigos para conseguir a cruz (foto 2). Você a conseguirá derrotando o inimigo de branco, que estará perto da carga de TNT. É só dar uma chicotada nele (foto 3). Pegue a cruz e pule para a esquerda.

Sua próxima missão é em Veneza. Monte o desenho do Graal (fotos 4 e 5). Sugestão: copie o cálice em um papel, pois no final você deverá identificá-lo entre muitos outros.

O próximo passo é partir em busca de seu pai. Na Áustria, no Castelo Brunwald, Indy deve descobrir o caminho. Seja rápido para enfrentar os guardiães. Indy pode se pendurar nos lustres para mudar de patamar (foto 6). A dica para encontrá-lo é entrar nas lareiras. Sente na cadeira para abrir a entrada (foto 7) e encontrar seu pai (foto 8).

Indy deve agora ir ao encontro de Marcus, no deserto. Muito cuidado no tanque. Vença os inimigos com voadoras e golpes rápidos para libertá-lo (foto 9).

O maior desafio de Indy para encontrar o Graal será pisar nos lugares certos para o chão não desabar. A dica é pisar nos quadros para formar a palavra **JEHOVAH** — que é o nome de Deus entre os Hebreus (foto 10). O caminho certo aparecerá por pouco tempo (foto 11). Decore também o símbolo que aparece, que será por onde Indy deverá sair do labirinto. Para reconhecer o verdadeiro Santo Graal, use o desenho do papel (foto 12). Se você escolher o cálice certo, parabéns! Do contrário... lembre-se: Indiana Jones jamais desiste.

























NORBERTO MARQUES

MANIAC MANSION

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Você deve ajudar Dave, Razor, Wendy e outros amigos a resgatar Sandy. Um cientista do mal, que mora na mansão, quer transferir seu cérebro para uma máquina maluca e você deve impedi-lo. Neste game, será necessário pensar muito — você deve descobrir os segredos e tomar decisões. O jogo pode ser gravado (save) e continuado sempre (restore), mesmo tendo desligado o console.

A primeira e fundamental dica: tudo pode ser mexido. Percorra a tela com a seta e selecione empurrar (**PUSH**), puxar (**PULL**), dar (**GIVE**), abrir (**OPEN**), fechar (**CLOSE**), ir para (**GO TO**), pegar (**GET**), usar (**USE**), ler (**READ**), outro garoto (**NEW KIDD**), ligar (**TURN ON**) e desligar (**TURN OFF**). A seguir, outras dicas importantes.

Sua primeira missão será chegar na casa maluca. Use a flecha para movimentar o personagem. Para entrar na casa, pegue a chave embaixo do tapete (**GET KEY**), vá à frente da porta e use a chave (fotos 2 e 3).

Logo na entrada da casa, primeiro entre na cozinha e pegue a lanterna, como nas fotos 4 e 5. Saindo da cozinha, entre na última porta, atravesse a sala e entre outra vez na última porta. Acenda a luz (**TURN ON LAMP**) e pegue a fita cassete na porta falsa (foto 6). Volte para a primeira sala e suba as escadas.

No segundo andar, três portas: entre na da esquerda, pegando tudo que puder na sala (**GET**, foto 7). Saia e entre na porta da direita, pegando o disco quebrado (foto 8).

Resta a porta do meio, mas esqueça-a, pois você já deve estar com fome. Volte para a cozinha e abra a geladeira (foto 9). Não vá antes, pois será surpreendido pela dona de casa. Pegue tudo, mas tome cuidado: o filho do cientista virá buscar o queijo. Para não ser descoberto (foto 10), entre na porta ao lado da geladeira (foto 11). Se dois dos seus amigos forem presos, há como fugir. Há um bloco solto na parede (foto 12). Empurre-o. O outro amigo deve estar em frente à porta, pois você deverá selecioná-lo e tirá-lo da sala rapidamente.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

No comando do submarino soviético Outubro Vermelho, o capitão Ramius pôs em alerta toda a frota naval dos Estados Unidos. O jeito é levá-lo para a segurança, em águas americanas, onde a tripulação desertará.

Muitas serão as dificuldades: os pinos na primeira fase exigem muita paciência e, para atingir a segunda fase, será necessário destruir a barreira. Seja rápido. No caminho, desvie das minas e pegue os sinais de armas. Na segunda fase, seja hábil para escapar das minas.





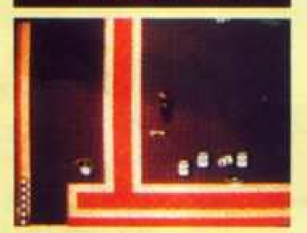


MAD MAX

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Como no filme, você deve defender sua preciosa gasolina dos inimigos. Na primeira fase, compre gasolina, pare no galpão da foto e pegue tudo o que conseguir. Será mais fácil prosseguir. Nas estradas, livre-se dos carros inimigos com manobras radicais. Você terá que cumprir três fases, cada uma compreendendo um estágio na estrada e outro na arena. Aí, você deve bater nos carros inimigos, inutilizando-os. Vale a habilidade. Para facilitar o trabalho, os códigos são estes: 2ª fase: **MMAX**; 3ª fase: **WAST**.




BIG BIRD'S HIDE & SPEAK

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Raciocínio — CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Com a turma de Vila Sésamo, que já fez muito sucesso por aqui na TV e continua fazendo nos Estados Unidos, você pode, em seis jogos diferentes, treinar o seu inglês, seja identificando os personagens da Vila, adivinhando letras ou tentando formar palavras antes que o sol se ponha, por exemplo.

Para ajudá-lo, Garibaldo (Big Bird) tem uma novidade: ele realmente fala, em alto e bom som, através de frases digitalizadas no cartucho, dizendo se você acertou ou não. Ideal para crianças.






PLATOON

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Guerra — CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Todas as dificuldades da selva vietnamita estão presentes neste jogo. Na primeira fase, o combate é durante o dia. Cuidado com inimigos, que aparecerão de todos os cantos.

Vá sempre para a direita e pegue a mochila, indispensável. Volte, tomando cuidado para não errar o caminho — uma boa dica é, à medida em que você segue, ir anotando os locais por onde entrou. Ao chegar na ponte, agache para não ser atingido e deixe a mochila. Ela explodirá, impedindo que inimigos venham atrás de você.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

NEM TODO VIDEOGAME É LEGAL.

Tendo em vista terem sido encontrados no mercado brasileiro cartuchos para videogames com a marca SEGA, que estão sendo comercializados em concorrência com os que distribuímos no Brasil, vimos alertá-los, para fins de direito, o quanto segue:

---

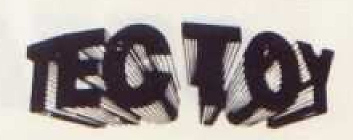
1 - *Nossa empresa mantém contrato com **KABUSHIKI KAISHA SEGA ENTERPRISES** para fabricação e distribuição exclusiva no Brasil, para videogame e cartuchos da marca **SEGA**.*

2 - *A marca SEGA se acha regularmente registrada no Brasil, perante o INPI na forma da Lei 5772/71, Código da Propriedade Industrial, na classe 9, que inclui Fitas Gravadas e Cartuchos, e na classe 28, que inclui Jogos e Brinquedos, respectivamente sob n.os 814702864 e 006423019. A **TEC TOY Indústria e Comércio Ltda** e sua coligada **TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA** possuem licença exclusiva dessa marca no Brasil.*

3 - *Além disso, os Cartuchos para Videogames em questão constituem programas de computador protegidos pela Lei de Software n.º 7646/87 e pela Lei de Direitos Autorais n.º 5988/73, a qual protege, também, os títulos de obras intelectuais, de forma que o nome **SEGA** e os Títulos de cada Cartucho também se acham protegidos pela mesma lei.*

4 - *Nessas condições, só são legítimos os Cartuchos **SEGA** colocados no mercado brasileiro por intermédio de nossa empresa, e ilegítimos todos os demais, seja por contrafação, seja por violarem os direitos exclusivos que nos competem, sujeitos tais cartuchos ilegítimos à busca e apreensão e os responsáveis pela infração sujeitos a medidas criminais e indenizatórias.*





Cheg
Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode joga
Alex Kidd in Mirac



Óculos 3-D e pistola são vendidos separadamente.

gou o
ystem® II.*



* Acompanha 1 joystick

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!





ADVENTURES OF BAYOU BILLY

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O Herói Bayou Billy deve resgatar Anabelle, sequestrada pelo terrível facínora Gordon e seus capangas. Além das armas que recolhe pelo caminho — chicote, bastão e faca, entre outras — Billy pode dar eficientes "voadoras". É só apertar simultaneamente os botões **A** e **B**. Na primeira fase, pegue o bastão: ele é bastante eficiente contra os jacarés. Fique de olho na espuma, que indica onde eles vão aparecer. Há energia no fundo do pântano. Contra os mergulhadores, fique em terra firme, entre um pântano e outro, acertando seguidos golpes.



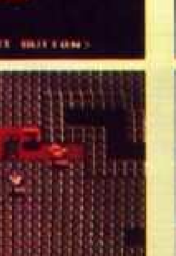


X-MEN

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

X-Men é o famoso grupo de heróis Marvel, que luta pela justiça e pela paz. Neste jogo, você pode escolher seu herói preferido do grupo — Wolverine, Cyclops, Nightcrawler, Iceman, Colossus ou Storm, cada um com técnicas e habilidades diferentes — e também em qual das cinco missões vai iniciar. A missão mais fácil é a terceira, o "Confronto Subterrâneo". Os mais versáteis X-Men são Cyclops e Iceman, que têm bom poder de fogo e são bastante rápidos. Neste jogo, vale a habilidade: os inimigos são muitos, e também rápidos.



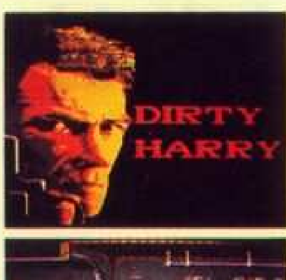


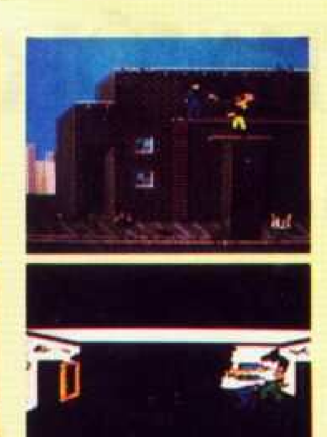


DIRTY HARRY

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Aventura policial — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O assassinato de Jack Bailey revelou uma pista importante: a presença de uma terrível organização de tráfico de drogas, a Anaconda — responsável pela morte de Jack. Você deve ajudar Harry Callaham, o inspetor de Polícia da cidade, a derrotar a organização. Nas ruas de São Francisco, Harry deve entrar nos depósitos e recolher itens que lhe serão úteis: pular nas caixas lhe darão explosivos plásticos, que servem para abrir cofres. E, contra o primeiro gângster, agache-se para escapar de seus potentes socos.



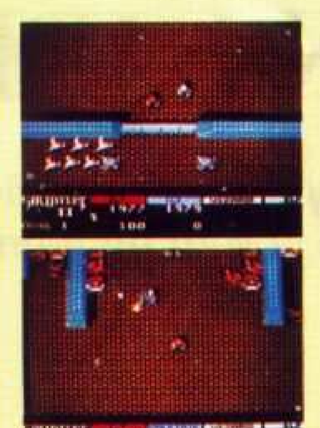
GAUNTLET II

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Em mais de 250 fases, você e mais um jogador escolhem guerreiros para tentar escapar de um terrível labirinto. São mais de 250 salas diferentes, em grau progressivo de dificuldade. Em todas elas é necessário localizar a chave e a saída.

No primeiro labirinto, por exemplo, há duas saídas, só que uma delas levará direto à sexta sala. Para alcançá-la, pegue a chave da esquerda, abrindo a passagem da foto. Desça até o último nível, pegue outra chave e abra mais uma porta. Aí, é só pular para a fase 6.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

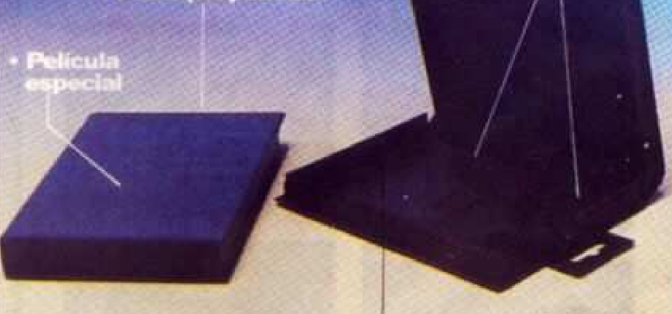


STORE GAME





MASTER, NINTENDO, PHANTON, SUPER CHARGER, ETC...



• Alojamento p/ eventual adaptador

Venda Autorizada

CHEGOU
Últimos Lançamentos

dismac gradiente ECIVO

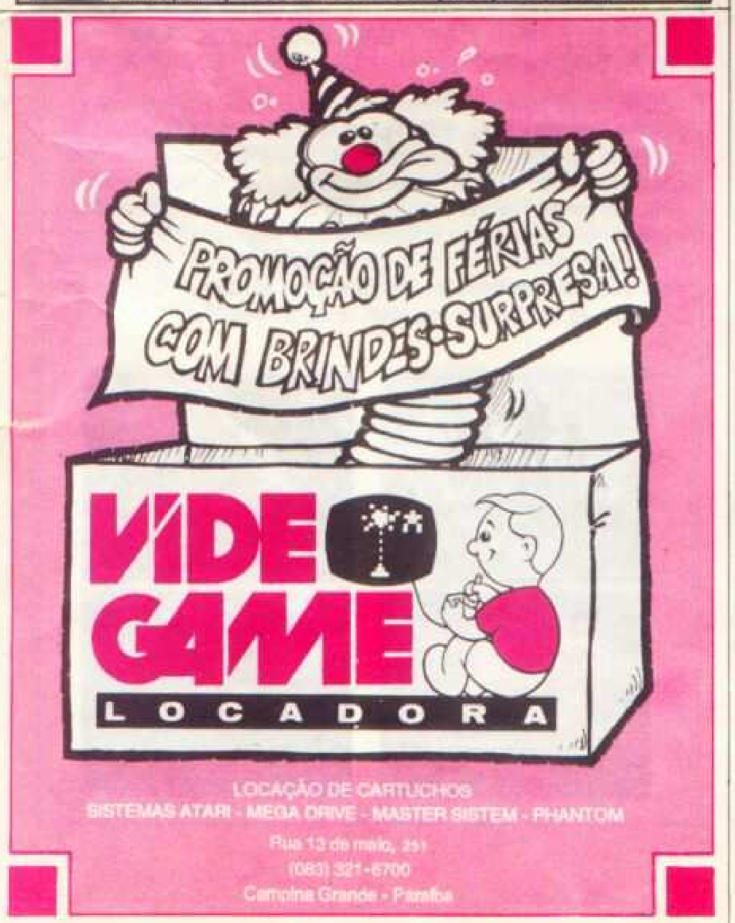
CARTUCHOS P/ MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, NINTENDO E PHANTON.

WICKERL — CENTRAL DISTRIB. DE FITAS E ACESSÓRIOS LTDA.

Vendas e Show Room

R. Alba, 1743 - São Paulo - SP - CEP 04346
Tel.: (011) 562-9779 - Fax: (011) 562-8257







Alugamos:

MASTER - Toda linha de cartuchos nacionais

MEGA - Toda linha de cartuchos nacionais

PADRÃO NINTENDO - Estamos atualizados com as últimas novidades apresentadas pela Revista VideoGame

Mãos a postos, inscrições do 1º Campeonato de Video Game aqui na TILTY'S, Realização:



Loja 1

R. São Felipe, 200A - Tatuapé - São Paulo
(Próximo Metrô Carrão)

Estacionamento Próprio c/ segurança

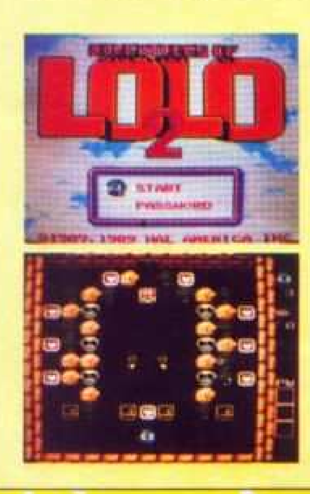
(011) 293-6569

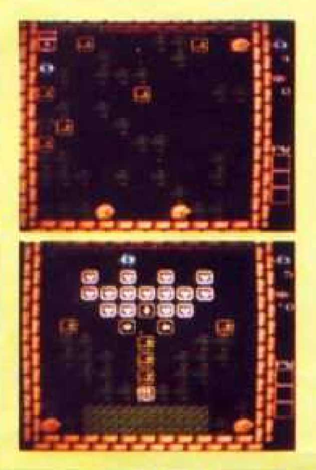
SISTEMA NINTENDO

ADVENTURES OF LOLO 2

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O simpático Lolo deve encontrar a saída de um fantástico labirinto, até chegar ao topo da torre onde sua namorada, Lala, é mantida prisioneira. Em cada sala, Lolo deve usar uma estratégia diferente para achar a saída, pegando todos os corações sem ser atingido. Use toda a sua inteligência para descobrir as estratégias deste empolgante game. Para começar o jogo no segundo andar, o código é **PLPY**. Para o terceiro, o código é **PYPL**. Existem ainda quatro salas secretas, e os códigos são: **PROA, PROB, PROC** e **PROD**.



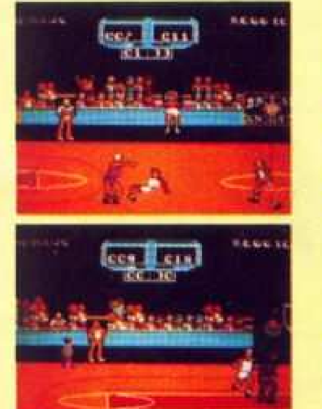


ARCH RIVALS

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
TIPO: Esporte — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Imagine um jogo de basquete engraçado, no qual você pode fazer de tudo para acertar a cesta. Vale até mesmo socar os adversários para roubar a bola — afinal, não há faltas. Assim é Arch Rivals, um game realmente divertido e de excelentes gráficos. Você pode escolher os times de acordo com a habilidade... de transgredir as regras do jogo. Para acertar um potente soco no adversário, use o botão **B**. Você pode também pular no pescoço do adversário. Para isso, aperte **A** e **B** simultaneamente.





KINGS OF THE BEACH

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
TIPO: Esporte — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Kings of the Beach é um vôlei de praia, disputado em duplas. Entre as jogadas, há o saque normal, apertando-se o **A** para a bola subir e o **B** para lançar, o saque por baixo (**A** e **B** juntos) ou o "viagem" (**A** duas vezes). Vale o mesmo para cortadas. Para bloquear a jogada adversária, é só apertar **A** e **B** juntos. E, apertando-se também o direcional para os lados, seu jogador dá um tapinha na bola. Você pode chegar ao requinte de reclamar com o juiz: é só apertar **SELECT**. Para disputar a última partida, o código é **SUNDEVIL**. Para até 4 jogadores.







THE UNTOUCHABLES

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Aventura policial — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Eliot Ness, Malone, Wallace ou Stone são os Intocáveis, implacáveis policiais que lutam para acabar com os negócios criminosos da Máfia de Al Capone. E, para isso, devem invadir depósitos onde a organização faz contrabando de bebidas alcoólicas (proibidas na época), lutar na estação de trem e em mais duas outras fases emocionantes. Na primeira fase, seja hábil para eliminar os mafiosos enquanto recolhe garrafas — as provas necessárias (evidences) para passar de fase. A cada fase, as evidências mudam. Esteja atento!







FOTOS: NORBERTO MARQUES

FRIDAY THE 13[th]

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Exatamente como no filme de Horror Sexta-Feira 13, a turma de amigos Debbie, Mark, Paul, George, Laura e Crissy devem enfrentar Jason e sua Mãe, cuja maldição os vem atemorizando há tempos. Você pode escolher qualquer um dos amigos — que têm características diferentes — e sair atrás dos "monstros". Quando soar o alarme, eles estarão perto: localize-os no mapa. Para vencer Jason nas vezes em que se defrontar com ele, acerte-o quando estiver no fundo da tela. Quando ele investir, é hora de desviar de seus golpes.



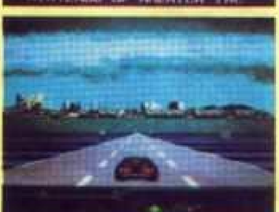


RAD RACER II

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Automobilismo CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Em Rad Racer II você deve levar sua Ferrari à cidade mais próxima, no menor tempo possível. Seu bólido tem turbo, acionado com o direcional para cima. Para arrancar rápido, aperte o direcional para baixo e espere encher o medidor de energia. Aperte então o botão **A**. E, para escolher fase, no título de apresentação pressione **B** tantas vezes quanto o número da fase menos um (ex: fase 4, **B** 3 vezes). Pressione então o direcional na diagonal superior esquerda e aperte **START**. Tente também com oito vezes o **B**: você correrá em uma estrada-surpresa!

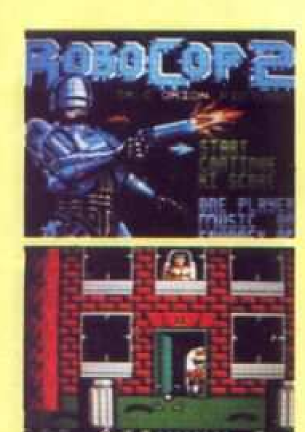


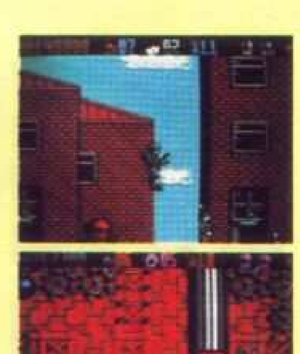




ROBOCOP 2

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Luta CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Neste outro superlançamento, Robocop — o policial cibernético das telas do cinema — continua às voltas com vilões na velha Detroit. Seu objetivo é invadir e destruir a indústria química que produz a droga "Nuke" e seu chefe, Cain. A cada fase, uma nova missão será apresentada a Robocop. No final da primeira, há uma galeria de tiro para calibrar os sensores de visão (alvo). Seja rápido, e não acerte os reféns. Na segunda fase, cuidado com o pilar mecânico: não pare, ou Robocop será esmagado.





FUTEBOL

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Esporte CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Futebol é um ótimo game de esportes, e a principal característica é que você pode escolher entre times... brasileiros! Estão presentes Internacional (RS), Flamengo (RJ), São Paulo (SP), Vasco da Gama (RJ), Corínthians (SP), Palmeiras (SP), Fluminense (RJ) ou Santos (SP). Além desta novidade, cada "técnico" pode escolher a tática de seu time preferido (4-3-3, 4-2-4 ou 4-4-2) e as características de jogo (time defensivo ou ofensivo). Outro detalhe: as opções na tela e o manual estão em português.







ALTERED BEAST

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Altered Beast é a versão Nintendo para este sensacional game, também chamado de Galactic Crusader. Você deve resgatar a filha de Zeus do malígno Neff em oito fases, podendo se transformar em lobo, dragão e até tubarão. Para selecionar a fase, espere aparecer a mensagem **CONTINUE**. Quando ela subir, aperte **SELECT** um número de vezes igual ao número de fases que faltarem para a fase desejada (da fase 1 para a fase 8, **SELECT** 7 vezes), então **START**. Acerte os chifres do último inimigo, pulando sobre os tiros apertando o direcional para cima duas vezes.









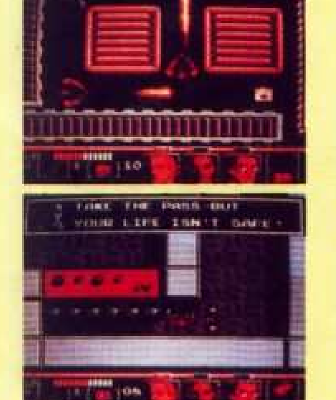
FOTOS NORBERTO MARQUES

MISSION: IMPOSSIBLE

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Nas seis fases "impossíveis" deste game, você é um agente do famoso esquadrão de agentes secretos do seriado da T.V. Sua missão será frustrar os planos da organização Sinister Seven, que sequestrou Dr. Zero e seus planos de defesa militar, transformando-os em uma poderosa arma. Como o comandante da operação, você pode escolher três dos seus melhores agentes — Max, Grant e Nicholas, cada um com habilidades diferentes. Para iniciar na sexta fase, o código é **QBYZ**. Ao chegar no computador, o final do jogo, use o código de acesso: **MTKN**.

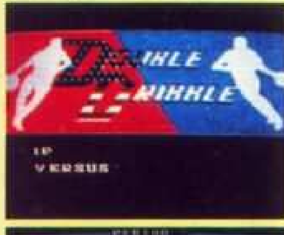


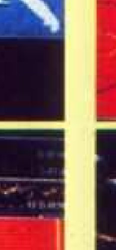


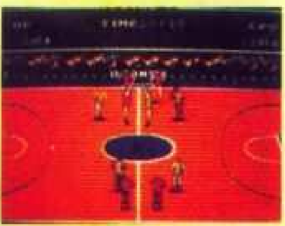
DOUBLE DRIBBLE

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Esporte — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Double Dribble é um jogo de basquete, que está sendo lançado no Brasil pela Dismac. Você pode disputar emocionantes partidas contra um amigo ou contra o computador, e o objetivo é ser campeão da NBA, a liga americana de basquete. Escolha entre Los Angeles Lakers, Chicago Bulls ou New York Powers — que têm características diferentes — e "detone" nas enterradas, pulando perto da cesta e acionando o botão **B**. Com o botão **A**, você faz os passes — quanto mais rápido seu time trocar a bola e passar da defesa para o ataque, mais objetivo será.









NINJA CRUSADERS

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Luta marcial — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Talon e Blade são dois guerreiros ninja, escolhidos para libertar a Terra de um malígno invasor alienígena. Eles contam com muitos truques e magias, podendo se transformar em animais para enfrentar os perigos. É só pegar os sinais de estrela (tigre), escorpião (escorpião), barra (águia) e espada (dragão). E, para derrotar os inimigos da primeira e da segunda fase, a estratégia é a mesma: pule os tiros, disparando sempre. Quando o monstro investir contra você, salte. Transformar-se em águia ajudará a escapar.









48hs.

Este é o tempo que leva para você receber via correio, os mais incríveis lançamentos do mercado internacional de vídeo games. Cartuchos novos, nacionais ou importados e toda uma linha de acessórios que vai incrementar ainda mais o seu prazer de jogar.

É também o tempo que leva para vender aquele cartucho que você não quer mais. É isso mesmo, nós compramos o seu cartucho usado! E sabe por que pagamos o melhor preço? Porque a Gamepower é pioneira na compra e venda de cartuchos usados!

nohau

Preencha e envie este cupom para a GAMEPOWER e passe a receber gratuitamente informações sobre lançamentos, promoções e ofertas. Ou então se preferir **Ligue (011) 872 4463**

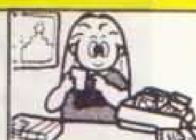
Como comprar cartuchos novos da Gamepower






Escolha quais cartuchos ou acessórios você deseja comprar. Ligue ou escreva formulando o pedido e nós o enviaremos pelo correio.

Como vender o seu cartucho usado para a Gamepower



Decida qual jogo você quer vender incluindo a embalagem e manual de instruções. Consulte-nos a respeito do valor de compra do seu cartucho, depois envie-os para a Gamepower através do correio. Nós o testaremos e pagaremos enviando um vale postal.





Pioneira na compra e venda ® de cartuchos usados.

Nome: ____________ End.: ____________

Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ____ Tel.: ( ) ____________

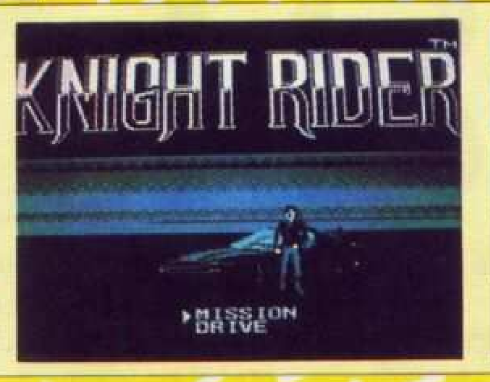
Data de Nasc.: __/__/____ Possui Videogame? ________ Qual? ____________

Preencha e envie para Gamepower ▪ R. Cotoxó 37 ▪ Pompéia ▪ Cep 05021 ▪ São Paulo - SP

KNIGHT RIDER

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Você está no comando da Super Máquina, um carro fantástico que pode até saltar. Evite os tiros dos carros vermelhos, acertando os brancos para ganhar escudo, mísseis e laser, esta a melhor arma contra o caminhão inimigo na fase 1. Seja hábil para escapar dos tiros.

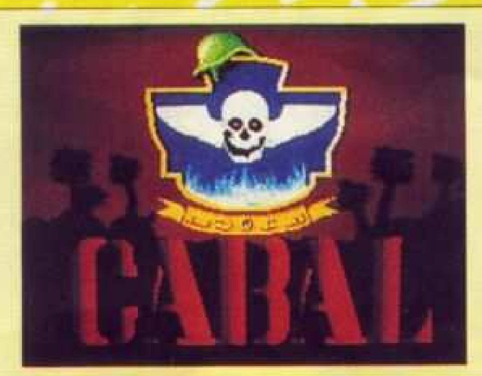




CABAL

TIPO: Guerra
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Em seis fases, um ou dois valentes soldados lutam para sobreviver. A mira é movimentada com o direcional por toda a tela. Acerte tudo o que encontrar: soldados, tanques, jipes e até helicópteros, desviando seu soldado dos tiros inimigos.

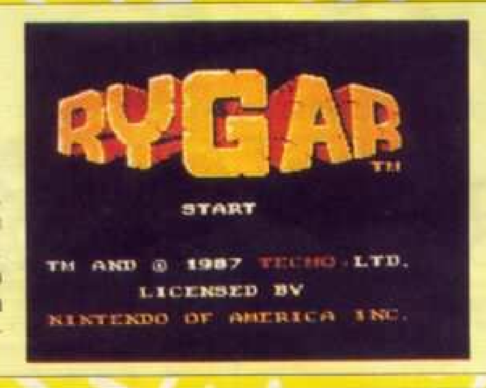




RYGAR

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Rygar, o herói, deve atravessar ruínas, florestas e entrar em castelos muito bem guardados até enfrentar Big Tiger, o vilão. Preste atenção no caminho: no pilar com a corda, salte. Vá para a direita e suba na terceira corda, indo para a esquerda. Entre na porta.





ULTIMA: EXODUS

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Exodus, um espírito malvado, libertou-se das trevas e dominou o castelo, que você deve salvar. Escolha quatro bravos guerreiros e prepare-se: você precisará descobrir estratégias e caminhos. O jogo pode ser gravado (save) para continuação posterior.



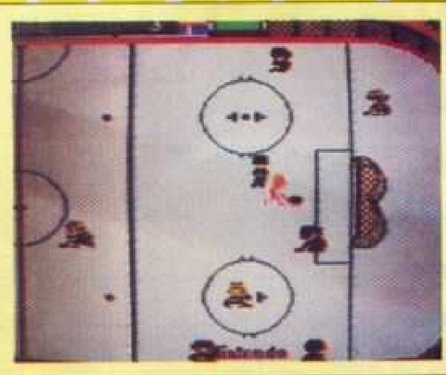


ICE HOCKEY

TIPO: Esporte
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Você disputa uma emocionante partida de hóquei sobre o gelo. Quando seu time não estiver com o disco, use o botão **B** para mudar o jogador que você controla para o que estiver mais próximo à jogada. **A** e **B** juntos dão "carrinho". Seja objetivo no ataque!





FOTOS: NORBERTO MARQUES

SISTEMA NINTENDO

MACH RIDER

TIPO: Motociclismo
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Todas as emoções de pilotar uma moto em altíssimas velocidades estão presentes neste game. Vale a habilidade para desviar dos obstáculos — pedras, óleo e até galões. Se você preferir, sua moto pode atirar para exterminar uma gang malvada de motociclistas.





BACK TO THE FUTURE II & III

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Como na primeira aventura, ajude Marty McFly a encontrar o caminho de volta ao presente. Neste jogo, o tempo é fundamental. Há um "warp" para 1875: no título, segure **A** e **B** e pressione **SELECT**. Quando as letras caírem, arrange-as para: **FLUXCAPACITORISTHEPOWER.**





DAYS OF THUNDER

TIPO: Automobilismo
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Que tal repetir as façanhas do galã Tom Cruise nas pistas? A bordo de um potente carro da série **NASCAR**, uma competição com carros envenenados que correm em pistas ovais inclinadas, você deve ser um ás para vencer. No Box, você também controla os trabalhos dos mecânicos.





GALAGA

TIPO: Combate Espacial
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Você está no comando de uma avançada nave espacial, e deve impedir que a frota inimiga invada seu planeta. Deixe-se capturar pelo campo de força: quando sua nave chegar no alto, acerte-a: você fica com tiro duplo. Abater uma esquadrilha inteira vale 1.000 pontos.





TWIN COBRA

TIPO: Combate Aéreo
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

No comando de um avançado helicóptero de combate, você deve sobrevoar o campo inimigo para preparar a ofensiva de seu exército. Mas não será fácil: o exército inimigo fará de tudo para abatê-lo. E, a melhor defesa é sempre o ataque: seja rápido e atire em tudo na tela.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

WAR GAME

FAÇA JÁ SUA INSCRIÇÃO

®

1.º CAMPEONATO

BRASILEIRO DE VIDEO GAME

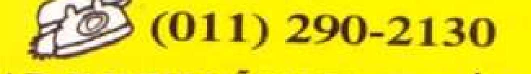
Na War Game
você encontra
as melhores fitas
de Video Games!!!

ATENÇÃO

Vendas p/ todo o Brasil via SEDEX

Preços especiais p/ locadoras
e distribuidoras.

R. Maria Custódia, 168 - Sta. Terezinha
Trav. Eng. Caetano Álvares c/ Cons. Moreira
de Barros)
CEP 02460 - Santana



(011) 290-2130

WAR DIVERSÕES ELETRÔNICAS

R. D. Martinha, 345
em frente a War Game.





FOTOS NORBERTO MARQUES

OPERATION C

TIPO: Luta
DIFICULDADE: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Você deve ajudar Scorpion, o herói, a vencer Black Viper, que insiste em transformar a Terra em uma nação alienígena. Scorpion pode usar quatro tipos de armas: MACHINE GUN (pistola), SNIPER (metralhadora), HUNTER GUN (balas teleguiadas) e FLYING GUN (bazuca). Para selecionar fase, aperte o direcional para cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, B, A e START. São 5 fases.

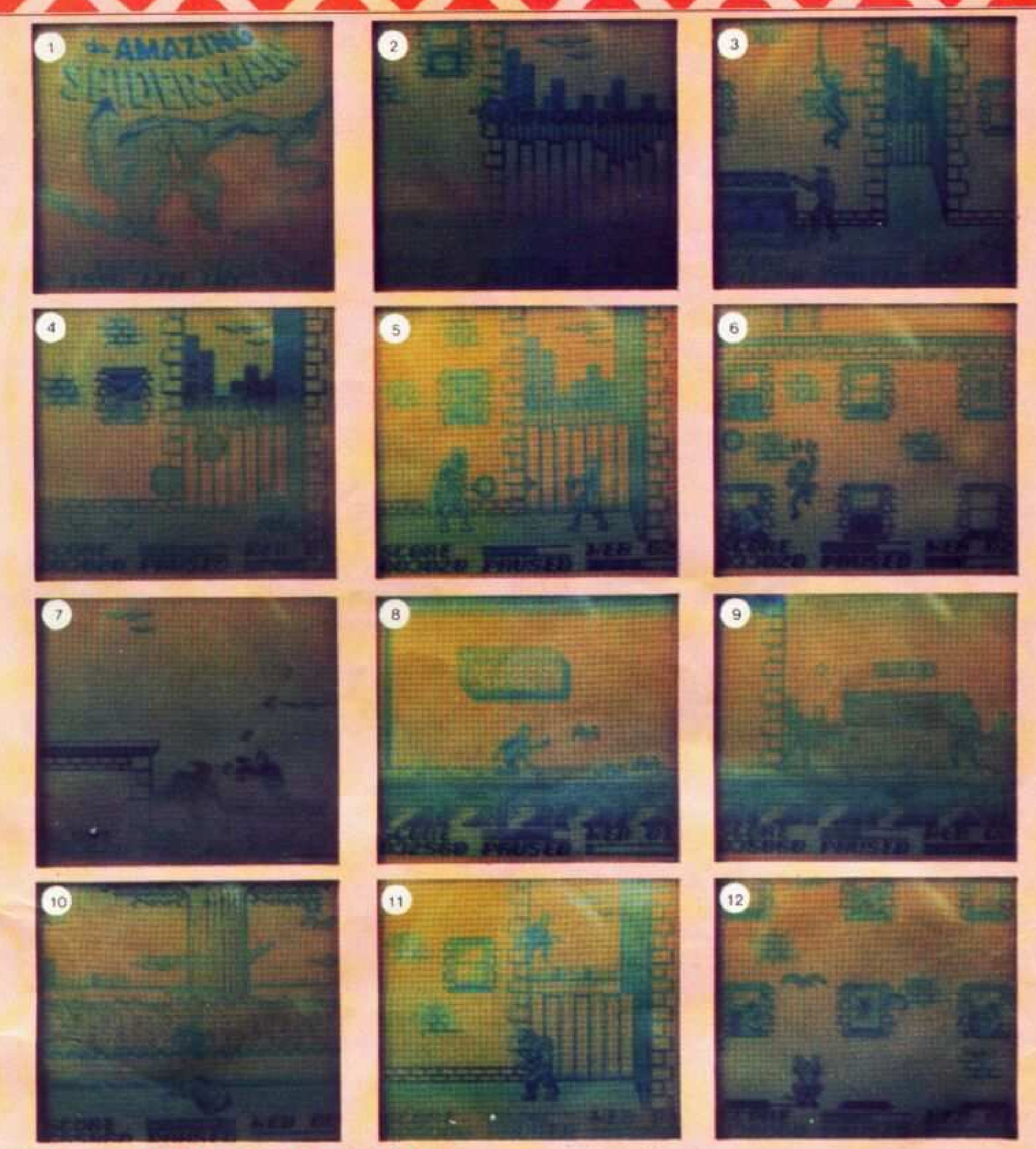
1.ª fase: Não deixe de pegar outras armas no percurso (foto 3). Elas serão muito úteis. Principalmente contra o inimigo, um submarino. Use a HUNTER GUN (foto 4).

2.ª fase: Agora com vista aérea, Scorpion deverá atirar várias vezes para destruir os tanques. Sempre que possível, esconda-se atrás das paredes (foto 5). Seu inimigo é um enorme tanque, com três canhões. É mais fácil destruir primeiro os do canto, deixando o central por último (foto 6).

3.ª fase: Agora na selva, tome cuidado com as avalanches. Destrua as rochas com a FLYING GUN (F). Em alguns momentos, será mais fácil passar correndo do que destruir todos os inimigos. Antes de enfrentar o inimigo da fase, destrua o "Ship Flies" pelo lado direito da tela (foto 7). O inimigo se divide: destrua primeiro a parte superior, atacando então com força total a parte inferior (foto 8).

4.ª fase: A maior novidade nesta fase é um aríete que não pode ser destruído. O jeito é esperar que ele encolha e avançar devagar (foto 9). E, para vencer a aranha, o inimigo desta fase, corra para o canto esquerdo da tela e atire bastante (foto 10). Seu alvo é o corpo dela.

5.ª fase: Esta é a fase surpresa, e o maior cuidado será necessário contra os escorpiões (foto 11) e os geradores Laser: mantenha-se deitado (foto 12). E, para vencer o último inimigo, acerte-o somente quando ele passar sobre você. E, finalmente, Black Viper estará derrotado.



THE AMAZING SPIDER-MAN

TIPO: Aventura

DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

O fantástico Homem Aranha deve salvar sua esposa, Mary Jane, seqüestrada por tradicionais inimigos seus. Durante 5 fases, o justiceiro conta com poderosos chutes, socos e os poderosos disparos de teias, limitados pelo medidor à direita (WEB). A energia do próprio Homem Aranha aparece no medidor central. Você pode recompô-la pegando as cápsulas que aparecerão nas janelas (foto 2).

1.ª fase: Cuidado com a "gang" de Mysterio. Enfrente-os dando preferência aos chutes e socos, já que a teia tem carga limitada. Homem Aranha também pode se pendurar na sua teia para atingir locais difíceis ou evitar inimigos: basta subir em um barril e pular para o alto (foto 3). Para enfrentar Mysterio, primeiro escape das bolhas, agachando no canto direito da tela (foto 4). Quando ele aparecer, desvie de seus tiros e atinja-o várias vezes (foto 5).

2.ª fase: É a vez de derrotar Hobgobblin. Escale com cuidado o prédio, escapando dos tiros (foto 6). A passagem para a cobertura é uma janela com a inscrição **IN**. Entre nela. Hobgobblin virá enfrentá-lo, e então espere ele atingir o mesmo nível para acertá-lo (foto 7).

3.ª fase: A ação agora é sobre um trem em alta velocidade. Livre-se dos morcegos agachado, dando chutes (foto 8). Scorpion, o inimigo, é talvez o mais fraco: basta manter distância e atingi-lo seguidamente (foto 9).

4.ª fase: No Central Park de Nova York, nos Estados Unidos, tome cuidado com as minas colocadas nas árvores. Inimigos também sairão dos bueiros (foto 10). Rhino, o chefão, dará bastante trabalho: acerte sempre socos, pois as teias são inúteis contra ele. Quando ele o atacar, pule por cima e continue atingindo-o (foto 11).

5.ª fase: Esta fase é idêntica à segunda (Hobgobblin), só que bem mais difícil (foto 12). Terminada a escalada, entre na janela (**IN**) — Octopus, o líder, o aguarda. E, para vencê-lo, só na habilidade. Mas, lembre-se: Homem Aranha jamais entrega os pontos.

THE CASTLEVANIA ADVENTURE

DIFICULDADE: •••••
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

O Herói Simon deve enfrentar novamente seu arqui-rival, o Conde Drácula. No caminho, acerte as velas. Elas contêm moedas (pontos) cruz de ouro (invencibilidade), cristal (aumenta o poder do chicote) e coração (energia). O coração brilhante dá energia máxima. E, logo na primeira fase, há um segredo muito útil: escale a quinta corda. Simon continuará pelas paredes, até uma sala secreta. Lá encontrará quatro velas, respectivamente, uma moeda, um cristal, um coração brilhante e uma vida! Suba nos blocos para vencer o primeiro inimigo.





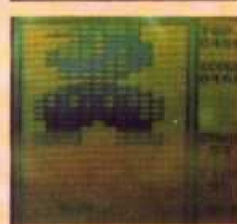


ALLEYWAY

DIFICULDADE: •••
TIPO: Habilidade — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Alleyway é um tipo de paredão espacial. Você controla uma cápsula espacial que lança um projétil em direção a uma barreira, formada por pequenos retângulos. Cada retângulo atingido desaparecerá, e seu objetivo será eliminar todos os retângulos antes que eles cheguem à parte inferior da tela. Você pode deixar de rebater três projéteis. Uma dica é abrir logo um espaço vazio, pois o projétil passará para a parte superior e eliminará mais retângulos de uma só vez. Após a terceira fase, há um estágio de bônus. Jogo de habilidade.



TETRIS

DIFICULDADE: •••••
TIPO: Raciocínio — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Tetris já é conhecido dos amantes dos games Nintendo, e está disponível também para o Game Boy. E, como em todas as versões deste empolgante game, seu objetivo será organizar as figuras geométricas que cairão em um poço de modo a completar uma linha horizontal. Cada linha formada desaparecerá, e o objetivo é não deixar que o poço se complete. Será mais fácil se você organizar as figuras nos cantos, de modo a completar os espaços vazios pelo centro do poço. Procure formar mais de uma linha por vez, pois os pontos aumentam.







DOUBLE DRAGON

DIFICULDADE: ••••
TIPO: Luta — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

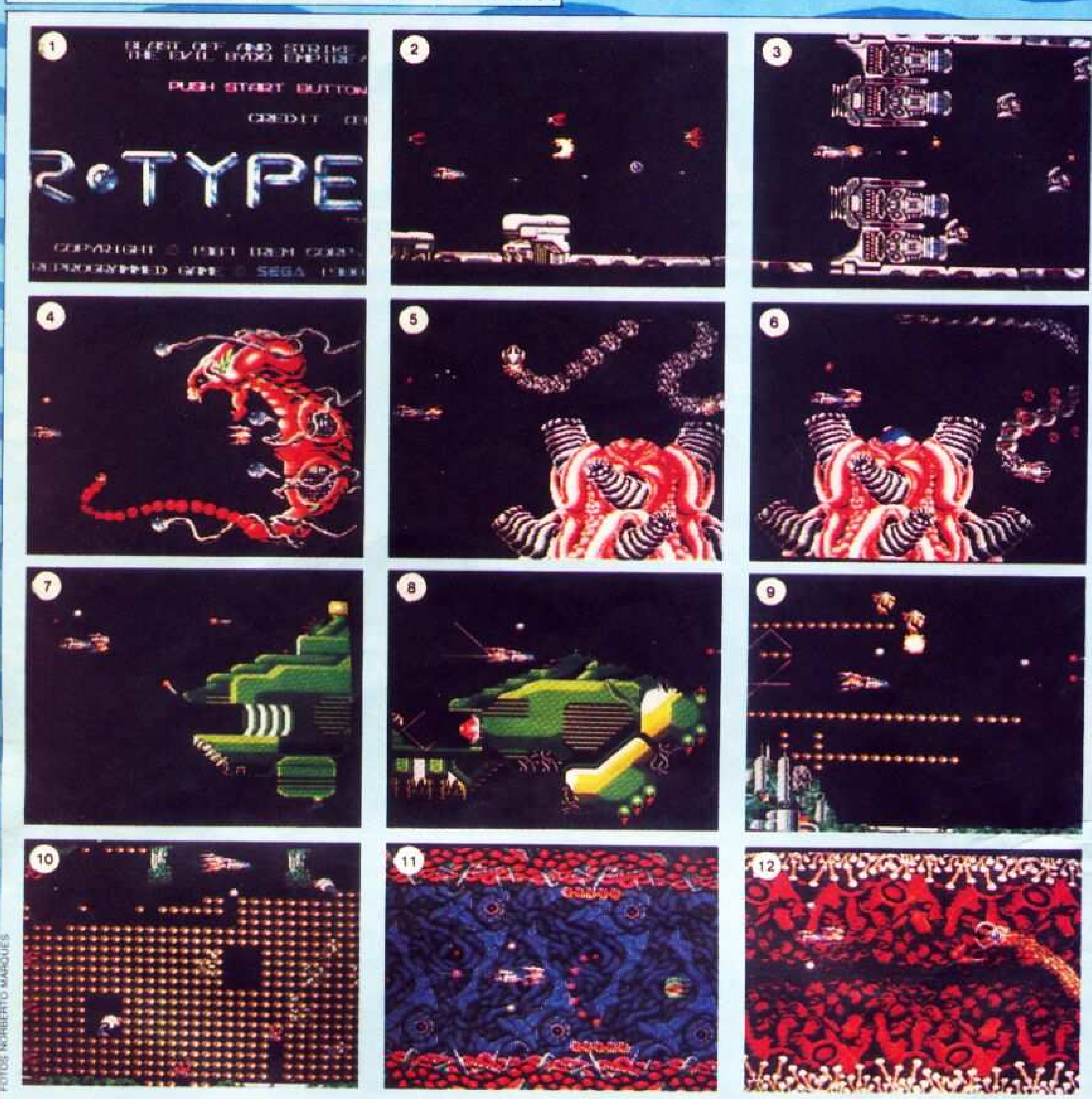
Um bom recurso deste game é que ele pode ser jogado por dois jogadores simultaneamente. Para isso, serão necessários dois aparelhos e um cabo que interliga os dois. A história é a mesma do grande sucesso Nintendo, no qual os irmãos Jimmy e Billy Lee tentam salvar a amiga Marion. A arma mais eficiente é a "voadora" — aperte **A** e **B** juntos. Para vencer o inimigo da primeira fase, Abobo, você deve "entrar" nele e acertar muitos socos. Na primeira vez, bastam cinco, o que, aliás, não é tarefa tão fácil assim. Seja preciso nos golpes.







SISTEMA SEGA MASTER SYSTEM



FOTOS NORBERTO MARQUES

R-TYPE

TIPO: Combate Espacial

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

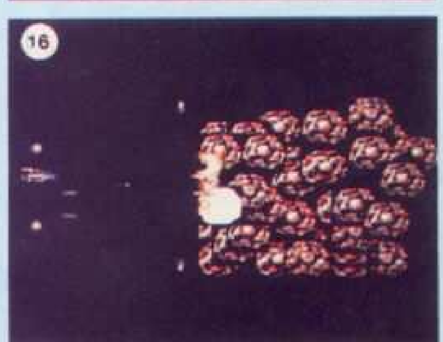
Você está no comando de uma fantástica nave espacial, a R-9. E deve salvar a Terra da invasão de poderosas naves do Império de Bydo. E, para executar esta tarefa mais facilmente, os pontos principais deste game e as estratégias para cada inimigo estão apresentadas. Há, entretanto, outra maneira, mais fácil, de se chegar ao fim do jogo. É que a nave R-9 pode ficar indestrutível. Para isso, basta manter pressionadas, com o console desligado, a diagonal inferior direita, no controle 1, e a diagonal superior esquerda e o **botão 1** no controle 2. Ligue o console, espere a tela de demonstração e, quando aparecer de novo o título na tela, pressione o botão de início (1). Mas, é claro, o jogo perde toda a emoção. E, para quem quiser mesmo enfrentar o Império de Bydo "na raça", basta seguir as estratégias... além da habilidade.

1.ª fase: O mais importante nesta fase é conseguir a cápsula Droid (foto 2), indispensável para vencer o primeiro inimigo. Você a consegue derrotando os inimigos azuis. Apertando o botão **2** ela se incorpora à sua nave ou é lançada (foto 3). É desta maneira que você derrota o primeiro alienígena: jogue a cápsula bem entre os olhos (foto 4). Não adianta disparar tiros comuns contra ele.

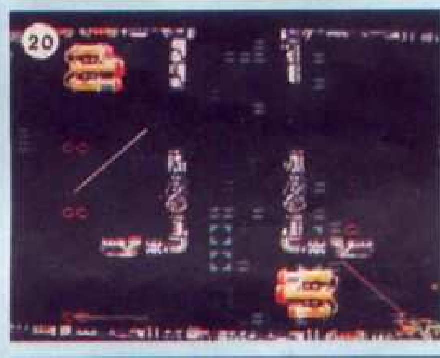
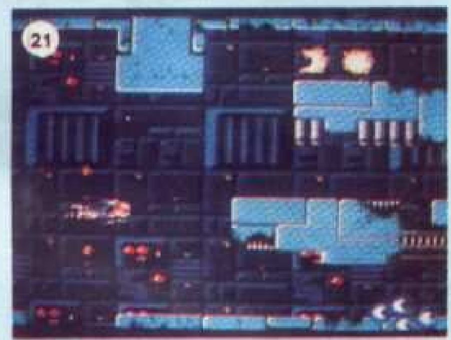
2.ª fase: Atenção: não pegue o tiro da cápsula amarela, pois o tiro só atrapalha. Os tiros diagonais são os únicos para passar pelos inimigos. E, para derrotar o segundo monstro, veja o local exato para ficar e acertar o olho (fotos 5 e 6).

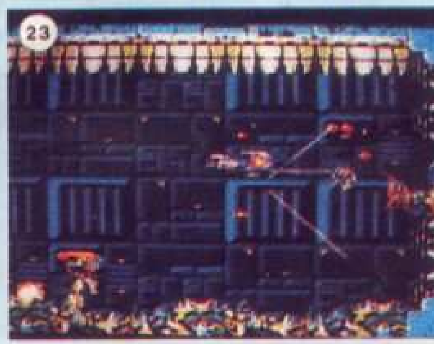
3.ª fase: Nesta fase, ao contrário da anterior, o tiro amarelo facilita. Pegue-o. Para destruir a nave-inimiga, primeiro elimine os canhões laterais (foto 7). Passe por baixo dela, e não pegue o tiro vermelho. Do outro lado, passe Droid para a par-








te de trás de R-9, destrua os canhões e veja o local certo para atingir o ponto vermelho (foto 8).

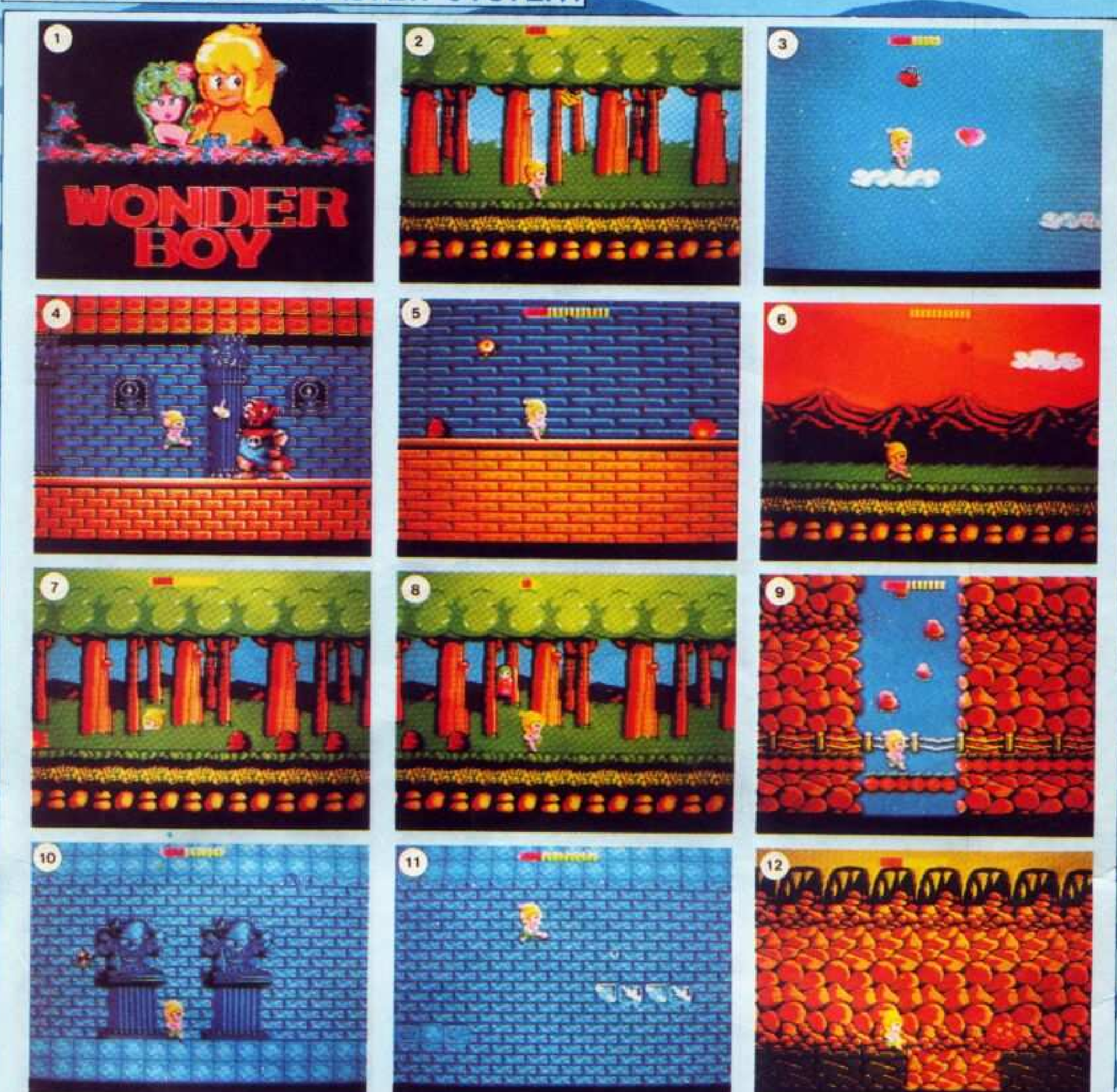
4.ª fase: Nesta fase, observe o local onde R-9 será atacada por trás. Vire a unidade Droid (foto 9). Há ainda um estágio secreto e para atingi-lo, observe a entrada certa na foto 10. É uma chance de fazer mais pontos, porém esta fase é bem difícil (foto 11). O inimigo deve ser eliminado acertando-se os pontos azuis (foto 12). Chegue aí com a arma vermelha. Se você seguir pelo caminho normal, pegue o tiro azul e acerte os pontos verdes (fotos 13 e 14).

5.ª fase: Logo no início, destrua os aliens da foto 15, usando o canhão (basta manter o **botão 1** pressionado). Uma boa dica é ficar no meio da tela, pois é mais fácil se desviar dos inimigos. A técnica para vencer o inimigo é semelhante à da fase 1. Jogue a unidade Droid dentro do monstro (observe o local na foto 16). Você deve estar com o tiro azul. Sempre que a unidade sair do monstro, pegue-a e jogue-a novamente. Quando ele perder a proteção, é só atirar (fotos 17 e 18).

6.ª fase: Contra os inimigos desta fase, é mais prudente apenas desviar. Passe atirando pelas barreiras para não ser atingido (foto 19). No final da fase, será necessário destruir todos os inimigos: fique no canto direito da tela (foto 20), e use o tiro azul.

7.ª fase: Será necessária muita habilidade para passar pelos inimigos (foto 21). Esteja atento: em alguns locais, será necessário passar a unidade Droid para trás. No final, com o tiro amarelo, destrua todos os inimigos, mas fique atento para acertar o inimigo certo, que está no canto direito da tela (fotos 22 e 23). Acerte o ponto azul.

8.ª fase: Finalmente, sua missão está chegando ao final. Os cometas azuis são indestrutíveis, portanto apenas desvie deles com cuidado. Para vencer o último inimigo, aguarde o escudo amarelo abrir. É a "deixa" para jogar a cápsula Droid dentro do monstro (foto 24), tomando cuidado para não ser atingido. E, se você é candidato a recordista, basta continuar o jogo, pois ele se reiniciará infinitamente.



FOTOS NORBERTO MARQUES

WONDER BOY

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você deve ajudar Wonder Boy a salvar sua namorada, raptada pelo vilão. São nove áreas, com quatro "rounds" cada — estes divididos ainda em quatro regiões. Wonder Boy pode pular mais alto (botões **1** e **2**). Os ovos escondem invencibilidade, mais machadinhas e outras surpresas. Não esqueça de pegar 36 bonecas para chegar ao final. A seguir, as principais dicas do jogo.

Área 1: Pela Floresta, no "round" 1, Wonder Boy deve evitar serpentes, abismos e flores venenosas. Recolha as frutas para recompor suas energias. Na região 2, no local da foto 2, há uma maleta atrás da banana: pegue-a. Wonder Boy irá para o céu, onde pode recolher corações e maletas, que são "warps" para as regiões 3 e 4 (foto 3). Para vencer o inimigo desta área, basta ficar à esquerda dele pulando e atirando machadinhas na cabeça (foto 4). Esta estratégia funciona para todos os inimigos.

Área 3: Na região 1 do primeiro "round" (foto 5), pegue o relógio que o levará para o céu exatamente como a maleta da área 1.

Área 4: O maior cuidado nesta área é com os vulcões (foto 6), que jogarão bolas de fogo. Na região 3 do "round" 1, depois de pular a pedrinha e o foguinho, haverá três pedras: a terceira esconde uma bonequinha (fotos 7 e 8).

Área 8: Muito cuidado na quarta ponte do "round" 1: ela desaba (foto 9). E, a partir daí, atravesse as pontes com cuidado, pois peixinhos saltarão, atacando Wonder Boy.

Área 9: No "round" 1, desta vez é o perfume que o levará para o céu (foto 10). Na quarta região, cuidado: os blocos de gelo escorregam bastante (foto 11). No "round" 2, cuidado com as nuvens que piscam: elas caem no mar, tirando uma vida de Wonder Boy. Elas aparecem em outras áreas, e a técnica é idêntica: pule rapidamente. No "round" 3, cuidado com os abismos: as pontes também caem. No primeiro, não pule: pare no canto e espere a pedra cair (foto 12).



SUMMER GAMES

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

TIPO: Esportes

Summer Games é uma emocionante competição olímpica para até quatro jogadores (um de cada vez), e toda a sua habilidade no joystick será necessária para ganhar a medalha de ouro. São cinco modalidades ao todo. Vamos a elas!

Natação: Você poderá escolher com que país competirá e deverá apertar os botões **1** e **2** alternadamente. Apenas um nadador entra na piscina de cada vez, e vence aquele que fizer o menor tempo. União Soviética, Estados Unidos, e Alemanha Oriental são ótimas escolhas para que você obtenha bons tempos. Saltar antes do tiro de largada significa desclassificação (fotos 3 e 4).

Salto com vara: Você pode escolher entre dois tipos de empunhadura — a posição em que o esportista segura a vara — e a altura do bastão, que pode variar de 4m até 6,20m. Segurar a vara na ponta implicará em maior dificuldade para saltar, porém o pulo será sempre maior. Desenvolva habilidade para apoiar a vara no local exato (com o direcional para baixo), e quando ela estiver na vertical, aperte o botão **1** para passar pelo bastão. Prova que requer bastante precisão de movimentos (fotos 5 e 6).

100 metros rasos: Aperte os botões **1** e **2** rápida e alternadamente para alcançar uma boa marca. Os melhores corredores são os alemães orientais e os soviéticos, que sempre obtêm os melhores tempos (fotos 7 e 8).

Salto sobre o cavalo: Depois de pular do trampolim para o cavalo, aperte o botão **1** e mova o direcional para cima e para baixo para que a ginasta dê boas piruetas. Desenvolva habilidade para que sua atleta caia em pé: isso vale maior nota (fotos 9 e 10).

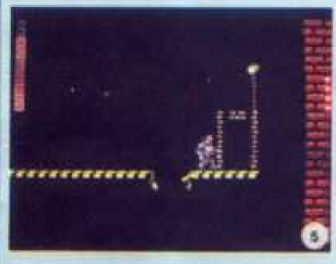
Salto ornamental: Você poderá optar por quatro tipos de salto, como por exemplo o salto de frente e o de costas. E, como em qualquer competição olímpica, espalhar muita água lhe custará preciosos pontos. Seja preciso (fotos 11 e 12).



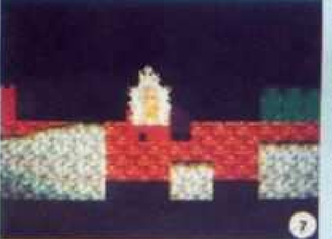














GHOULS'N GHOSTS

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Aventura
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Neste bom lançamento, Sir Arthur deve lutar contra o Príncipe das Trevas para vingar seu povo e libertar sua namorada. Você tem à disposição seis tipos de magia, e ainda uma tela de "status", que indica como seu cavaleiro está de arsenal, ou seja, se ele tem armadura, capacete, botas e armas. À medida em que vai perdendo energia, Sir Arthur vai perdendo esses itens e, evidentemente, vai ficando mais vulnerável.

Logo no início, muitas dificuldades. A Guilhotina, por exemplo, exige paciência: espere a lâmina cair, para passar quando ela estiver subindo. Ao chegar no final, quebre o baú: uma porta aparecerá. Entre nela, pois é a hora de lutar com o monstro para conseguir a chave que o levará para a segunda fase. Basta acertar tiros em sua cabeça, aproximando-se para atirar para cima e afastando-se para fugir de suas investidas. A primeira batalha está vencida!



FOTOS: NORBERTO MARQUES

MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

TIPO: Aventura

Na floresta encantada, Mickey enfrenta os primeiros perigos. E, logo no final do percurso da plataforma superior da floresta, Mickey encontra dois baús escondidos e recolhe moedas. Desça pela primeira escada — e aí, um atalho que facilitará muito chegar no monstro-árvore, o inimigo da primeira fase. Pegue o potinho com a letra M e leve-o até o local da foto 2, seguindo para a esquerda. Aí, é só subir nele para atingir a plataforma mais alta. No final, pule: Mickey passará através do chão (foto 3). Descendo dois andares, mais dois baús, no canto esquerdo da tela. É só pular que eles aparecem. O inimigo estará logo à direita. Pule por cima dele quando estiver girando. Quando ele parar, escape das folhinhas e dê uma "bundada" sobre ele (foto 4).

Na sala dos brinquedos, também há caminho certo: encoste o barril com a letra M no local da foto 5. Pule, então, sobre a fumaça que sai do trenzinho para atingir a plataforma superior. No final, há uma escada quase inatingível: use o barril (foto 6). E, para chegar no inimigo, há um truque: pule para a segunda plataforma no local da foto 7. Mickey passa pelas paredes (foto 8). Aí, é só pegar a chave e descer. Antes de abrir a porta (foto 9), não esqueça de pegar o bolo no baú da direita. Ele completa sua energia. E, para vencer o boneco de brinquedo, pule em sua cabeça quando ele não estiver piscando (foto 10). Fique sobre a caixa à esquerda.

Na Fábrica de Doces, no primeiro baú Mickey acha uma vida (foto 11). E, contra a barra de chocolate do final da fase, fique no canto da tela enquanto a barra estiver se "transportando": Mickey não será atingido pelos pedaços (foto 12).











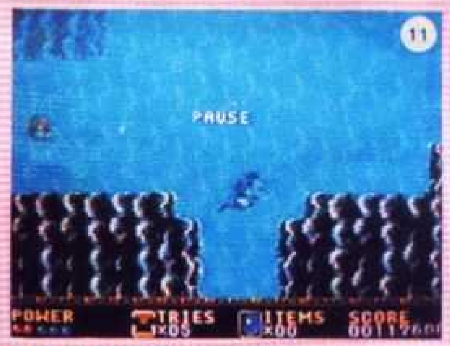














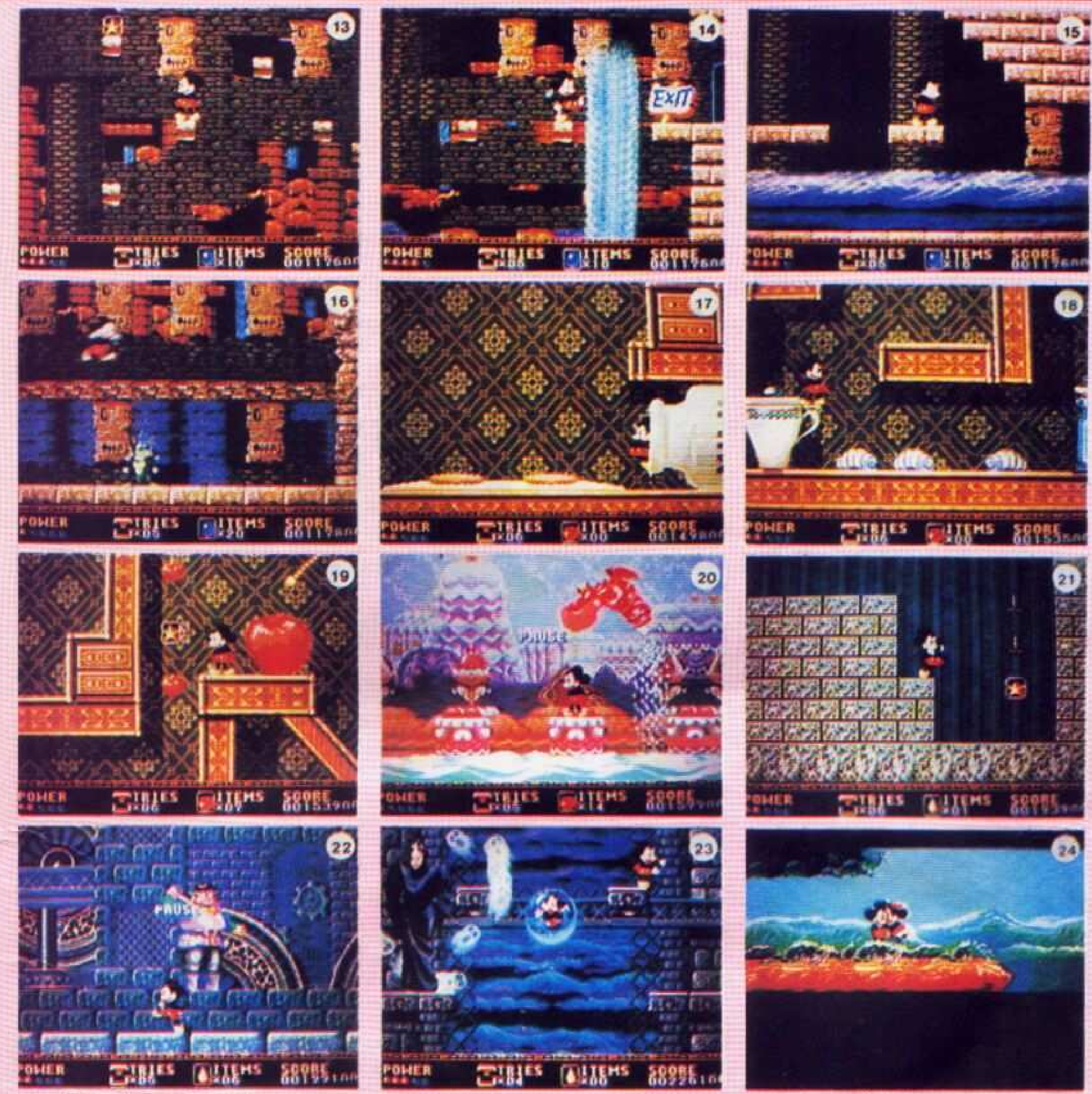
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Mickey Mouse, o rato mais famoso do planeta, está em apuros. É que a malvada bruxa Mizrabel raptou a graciosa Minie, sua namorada, e a mantém prisioneira no Castelo das Ilusões. Mickey deve resgatá-la, passando por todas as cinco salas do castelo no modo Normal. Para isso, Mickey pode pular, atirar objetos que são recolhidos durante a ação e também dar engraçadas "bundadas" sobre objetos ou inimigos. Os símbolos de estrela dão energia extra, e as orelhas valem uma vida.

1ª fase: Na Floresta Encantanda, estágio 1, Mickey deve seguir seu caminho recolhendo as maçãs, que poderá atirar nos inimigos. No local da foto 3, pegue a vida pulando direto do cipó. No estágio 2, continue o caminho pulando nas folhas. As aranhas podem levar "bundadas". No alto, mais energia (foto 4). No estágio 3, se Mickey pular os fantasmas, chegará ao alto da árvore e poderá recolher muitos objetos e também mais energia (foto 5). E, para derrotar o tronco enfeitiçado, o inimigo desta fase, pule sobre ele quando estiver rolando, acertando uma "bundada" logo que aparecer sua cara (foto 6). Mickey conquista sua primeira pedra preciosa.

2ª fase: Na fábrica de brinquedos, o primeiro estágio desta fase, Mickey deve subir até o último bloco para pegar a chave da saída. No caminho, pegue os saquinhos amarelos (tiros) e a energia junto aos cactus (foto 7). No estágio 2, no local da foto 8, há energia. É só atirar nos blocos. Quando passar pela gelatina, não deixe Mickey afundar mais que o pescoço. No estágio 3, você pode virar a tela usando as setas. Para pegar a energia da foto 9, dê "bundadas" nos soldados para pular mais alto. E, para vencer o palhaço de brinquedo, o inimigo, passe por baixo dele quando ele estiver pulando, atire quando ele parar e abaixe em seguida, para escapar do



soco (foto 10). E, então, é só pegar mais uma pedra preciosa.

3ª fase: No primeiro estágio, não erre o caminho: ao passar pela segunda ponte, caia (ela desmoronará). Mickey cairá na água, numa caverna subterrânea. Para sair, entre na segunda passagem (fotos 11 e 12). Nas ruínas do segundo estágio, todos os caminhos servem, mas é melhor ir por cima. Há energia no local da foto 13. Na saída, espere o jato d'água para passar (foto 14). No terceiro estágio, suba no bloco central para escapar da água (foto 15) e passe de uma vez, pois perto da saída não será possível subir em nada. E, para destruir o "totem" que lhe dará passagem para a pedra, é necessário dar "bundadas" nos duendes. Antes deles aparecerem, você ouvirá um som característico. É a hora de pular, para cair sobre os duendes quando tocarem o chão (foto 16).

4ª fase: Na sala de jantar do Castelo, o caminho para mais uma pedra é por dentro da garrafa de leite (foto 17). Mickey sairá na fábrica de doces, onde poderá pegar maçãs para atirar. De volta à sala de jantar, outra dica: caia na xícara de café (foto 18). Há muitos objetos para recolher. Para sair, espere a maçã rolar para depois descer (foto 19) e entrar novamente na garrafa de leite. E, contra o monstro do chantilly, veja o local certo para esperá-lo (foto 20). Quando ele sair, é só acertar "bundadas" em sua cabeça.

5ª fase: Continuando pelo interior do castelo, no estágio 1, as armaduras podem ser derrotadas com "bundadas". No local da foto 21, pegue a energia e as velas: Mickey atira fogo. No estágio 2, não erre o caminho: Vá primeiro pela entrada do alto da tela, e depois pela entrada de baixo. No estágio 3, cuidado para passar os parafusos. E, para vencer o gigante, passe por baixo dele quando pular, acertando sua cabeça quando estiver parado e com cara de mau (foto 22). Está aberto o caminho para a batalha final contra Mizrabel.

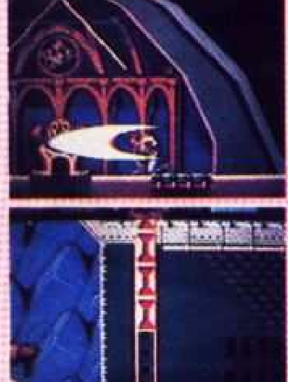
Mizrabel: Contra a malvada bruxa, Mickey deve ser muito hábil. A dica é tentar adivinhar onde ela vai aparecer, posicionando-se em uma plataforma da qual poderá pular e dar a "bundada" sobre a cabeça dela (foto 23). Não vá desanimar agora. Afinal, o beijo do final é realmente compensador (foto 24).

STRIDER

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Strider é um grupo de defesa no ano de 2048, cujos agentes são treinados até a extrema habilidade. A Terra foi dominada por uma força malígna, e só Hiryu, o mais hábil Strider, e sua espada de plasma pode libertá-la. No primeiro reator, veja na foto o lugar exato para ficar e não ser atingido. E, para vencer o inimigo da primeira fase, suba nele e acerte a sua cabeça várias vezes. Na segunda fase, uma vertiginosa descida exigirá muita cautela. Hiryu pode também "escorregar" para evitar situações de perigo.





FOTOS NORBERTO MARQUES

GHOSTBUSTERS

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Para ajudar os amigos caça-fantasmas a limpar os fantasmas de Nova York, um bom começo é comprar os itens certos. Compre bombas. Comprar o frango assado e os bolinhos de arroz será bastante útil, principalmente quando suas energias estiverem nas últimas. O primeiro fantasma, na "Home Sweet Home", você elimina com tiros quando ele sair da cartola. E, o segundo e último inimigo para desassombrar a casa também é vencido com tiros: quando ele virar esqueleto, atire sempre. Arrecade o máximo em dinheiro para poder comprar muitas armas.





LAST BATTLE

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Luta CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Aarzak, o herói, teve sua namorada raptada, e além disso ainda foi forçado a matar seu irmão. Sua missão é se vingar das forças do mal. Você pode escolher a área em que vai lutar. À medida em que vai lutando, Aarzak ganha força. Passe por todas as fases. Na arena, para vencer o inimigo acerte socos em sua barriga, abaixando-se quando ele tentar acertá-lo. Para transformar o segundo inimigo em "geleca", basta acertar seguidamente sua cabeça. O terceiro inimigo abrirá o caminho para outra área no mapa: acerte sua cabeça, pulando sobre os disparos.







AFTER BURNER II

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Combate Aéreo CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Exatamente como na versão Master System, você está no comando de um caça supersônico f-14 Thundercat. E deve destruir os aviões da esquadrilha inimiga para passar de fase. Os controles do seu caça estão mais sofisticados na versão Mega Drive: o botão **A** aciona a metralhadora, o **B** dispara os mísseis e o **C** é um importante controle para diminuir a velocidade: quando o radar localizar um avião atrás (em condição de atingi-lo) suba e diminua a velocidade. Ele estará na sua mira! Para selecionar fase: Ao ligar o console, pressione **A**, **B**, **C** e **START**. Escolha entre os 23 estágios com o direcional.





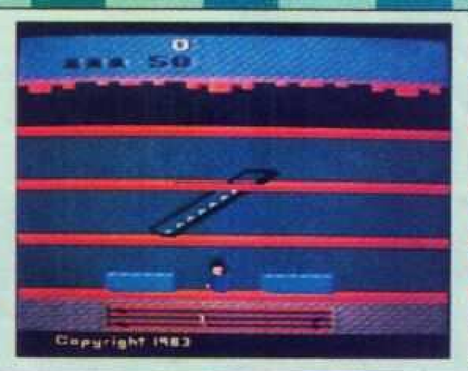




KEYSTONE KEAPER

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★ ★

Keystone Keaper é uma emocionante perseguição policial, dentro de um shopping center. Você deve alcançar o ladrão antes que ele consiga sair. O tempo é limitado. Cuidado com os aviõezinhos: eles o levarão de volta para o andar de baixo, e atacam sempre em dupla.



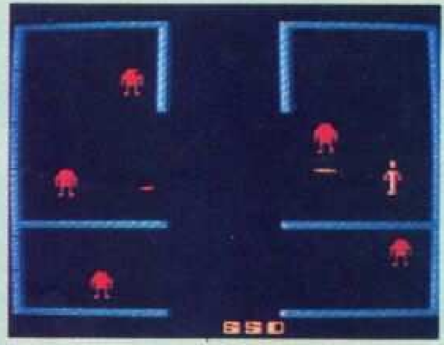


BERZERK

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Você deve achar a saída de um fantástico labirinto eletrificado, no qual encostar nas paredes significa a morte! Além disso, robôs atirarão sem piedade contra você. Atire neles antes. Se Otto Maldade aparecer, sua única saída será fugir do labirinto.

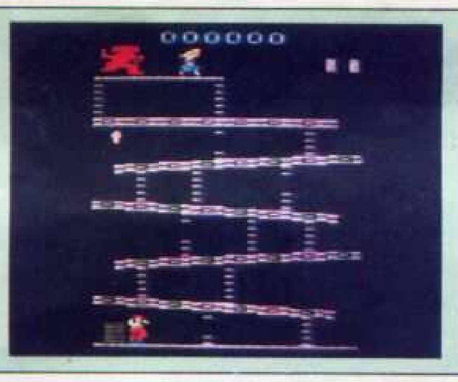




DONKEY KONG

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Um malvado gorila aprisionou sua namorada, e você deve salvá-la. Só que não será fácil: ele não se cansará de jogar barris para obstruir o caminho. Pule-os, e jamais pare embaixo das escadas, pois você será atingido facilmente. Chegar ao topo vale mais pontos.





DEMMON ATTACK

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Você dispõe de um canhão laser e deve se defender do ataque de naves espaciais. Desenvolva habilidade para, rapidamente, entrar embaixo delas, atirar e sair. A partir do quarto estágio, elas se subdividirão quando atingidas, tornando a batalha mais difícil.



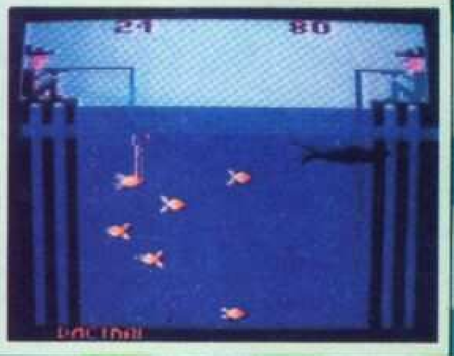


FISHING DERBY

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Fishing Derby é um campeonato de pesca, para ser disputado contra o computador ou contra um amigo. Seu objetivo é manejar a linha de pesca para pescar o maior número de peixes e içá-los para a superfície. Mas cuidado para que o tubarão não os devore.



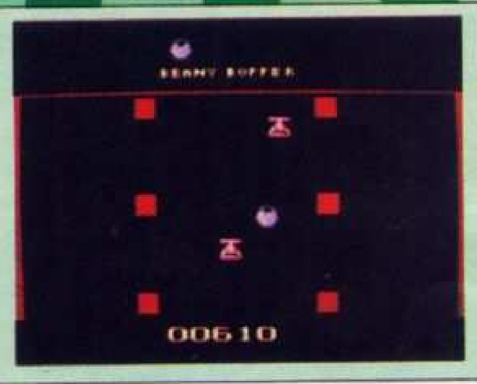


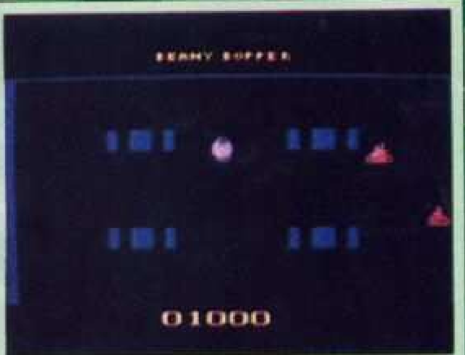
FOTOS: NORBERTO MARQUES

Os critérios de classificação são os seguintes: 1 ponto - péssimo; 2 pontos - ruim; 3 pontos - bom; 4 pontos, ótimo; 5 pontos - excelete. Vale o mesmo para as estrelas. O critério para dificuldade é o seguinte: 1 ponto - muito fácil; 2 pontos - fácil; 3 pontos - normal; 4 pontos - difícil; 5 pontos - muito difícil.

SISTEMA ATARI

BEANY BOPPER

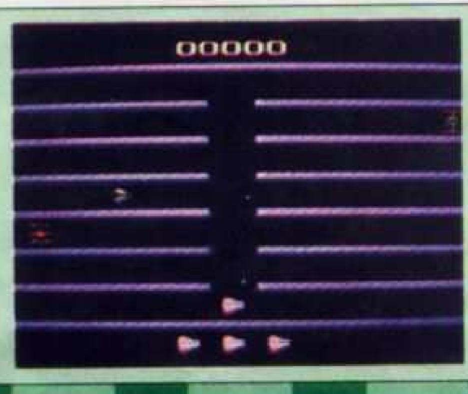




CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Em Beany Bopper, você controla uma esfera que dispara raios paralisantes. Ela sempre vai atirar para o lado em que estiver se movimentando, inclusive diagonais. Seu objetivo é imobilizar inimigos para depois "engoli-los", o que vale pontos.

TURMOIL





CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Este é um jogo que exige muita concentração e rapidez nos reflexos. Os inimigos atacam pelas linhas, e você deve atingi-los com um canhão que percorre cada linha através de uma coluna central. Os inimigos têm velocidade variável. Fique atento!

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Cuide do transformador

Se existe um componente de um console de videogame que sempre é esquecido pelo jogador, esse é, sem dúvida, o transformador — aquela caixinha que é ligada na tomada. Acontece que o fato de o transformador ser o equipamento menos manuseado do conjunto não o isenta de apresentar problemas, que não são poucos, mas que podem, na sua maioria, ser evitados. Basta seguir alguns cuidados.

A primeira recomendação pode parecer óbvia, mas acontece com freqüência: é muito comum que, em conseqüência de uma queda, a pequena caixinha plástica se "abra" e deixe de funcionar. Isso acontece porque os fios internos se soltam e, para reparar, será necessário soldá-los novamente, serviço que deve ser realizado só por um técnico. É muito mais fácil, porém, evitar a queda.

Outro problema desagradável acontece quando ele é puxado pelo fio na hora de se desligar o console. O fio é muito fino, e não foi projetado para aguentar esse esforço. De novo, é mais fácil prevenir: deixe a preguiça de lado e ande até a tomada para desligá-lo. Tomadas estas precauções, o seu transformador poderá lhe dar muitas horas de lazer, já que não há nenhuma restrição quanto ao tempo em que ele pode ficar ligado — a não ser, é lógico, que o seu tempo de vida útil terminará mais rapidamente.


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Nunca desligue o transformador puxando pelo fio

Para não perder o controle

Depois de gastar boa parte das vidas do herói para derrotar "aquele" inimigo de fase, o pior que pode acontecer é perder o último quadradinho de energia logo no início da fase seguinte. Ainda mais se o eventual culpado tiver sido o controle, que falhou justo na hora de saltar o obstáculo mais simples.

Um bom controle é fundamental para que se tenha um bom domínio do que acontece durante o jogo, e influi decisivamente no desempenho do jogador. Por isso existem no mercado os mais sofisticados controles, com recursos que vão de um simples acelerador de tiros a até "câmera lenta". Mas, para quem não quer se sofisticar a esse ponto, existem opções bem mais econômicas, como usar um controle de outro sistema — desde que haja compatibilidade.

Por exemplo, o controle do Mega Drive pode ser usado normalmente no Master System, e a troca é bem-vinda, já que o primeiro possui o direcional (**CONTROL PAD**) bem mais preciso, além do formato anatômico. Esses dois controles podem ainda ser utilizados por jogadores de Atari que desejem substituir o joystick pelo direcional em cruz. A restrição para os Atari fica por conta da pistola Light Phaser: ela chega a funcionar, disparando tiros, mas é incapaz de movimentar o personagem na tela — portanto, inútil.

Os adeptos do sistema Nintendo também podem optar por outros controles. Os compatíveis com o Nintendo Americano (**NES**) servem sem problemas no nacional Bit System, da Dismac. Para sua utilização em outros consoles (Phantom System, Dynavision II e III, VG 8.000 e 9.000, Hi-Top Game e Super Charger) será necessária a troca do pino de encaixe, o que pode ser realizado por um técnico. A possibilidade de uso de equipamentos do **NES** se estende aos acessórios. E aí vale um lembrete: o **NES Satellite** é um dos poucos acessórios que não encaixam no Bit System, sendo necessária adaptação, sempre realizada por um técnico especializado.



Os controles originais podem ser trocados por outros mais eficientes. Como o NES MAX que se adapta ao Bit System.



RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Não esqueça de escrever também o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta relação.

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
DOUBLE DRAGON II	James F. L. Nepomuceno	999.990
	Alex F. L. Nepomuceno	999.990
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
IRON SWORD	Felipe A. Ribeiro	55.572.896
JOURNEY TO SILIUS	Toni Ricardo Cavalheiro	Terminado
KARATE KID	Renato Aurélio Gil	92.400
MEGA MAN III	César A. Fávaro Siena	Terminado
NINJA GAIDEN II	Daniel Chou Shen	999.900
RAD RACER	Rodrigo M. Salles	66.261
SUPER MARIO BROS. 3	Gabriel Cassiolato	9.999.990
	Toni Ricardo Cavalheiro	9.999.990
SOLSTICE	Toni Ricardo Cavalheiro	100%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100
THE SIMPSONS BART X SPACE MUTANTS	Toni Ricardo Cavalheiro	70.260
TOP GUN II	Juliano Lasarini	2.703.700

Fonte: VIDEOGAME, maio de 1991.

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Ricardo Dirani	15.144.500
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	Marcos Roberto Peripato	2.017.000
ALEX KIDD THE LOST STARS	Dionísio Cason	641.600
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	Fábio Rosa	479.000
	Alan Hiramatsu Azevedo	479.000
CHOPLIFTER	Alan Hiramatsu Azevedo	9.999.900
DEAD ANGLE	Artur F. Machado Pires	372.500
ESWAT	Daniel Pinho Pessoa	295.800
GALAXY FORCE	Patrick R. Totta	391.400
HANG ON	Everson Labes	5.412.200
KENSEIDEN	Ricardo P. D. O. Duarte	2.840.400
PSYCHO FOX	Éder Kobashi Kumayama	Terminado
	Leonardo S. Scaldaperri	Terminado
	Victor Rosas Corrêa	Terminado
R-TYPE	Flávio Bordignon	1.207.400
SHINOBI	Alexandre de C. Gontijo	1.240.400
THUNDER BLADE	Alexandre M. Vieira	2.572.000

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, maio de 1991.

SIGLA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: José Sérgio Branco, Norberto Marques (fotos), Marcelo Pizani, Alexandre Ono (ilustração), Toni Ricardo Cavalheiro, Gabriel Cassiolato, Alexandre Pagano dos Santos, Thiago Lopes Melo
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte)
Shirley Vieira (Diagramação)
Carlos Alberto Faria e Belo F. Leite (Arte Final): Antonio Mendonça (Produção Gráfica)
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Carla Rodrigues, Simone Vianna Dias, Lúcia Helena Lopes.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Maria Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial: Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade): **Rua Alice de Castro, nº 60** Fone (011) 549-1433 TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP 04015 - São Paulo - SP - Brasil.
Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda, Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavém Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394
VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas.
VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.
Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

Estaremos na
video game shopping fashion de 13 a 21/7
na av. paulista em frente estação consolação do metrô.

FAÇA PARTE DESTE UNIVERSO

o mundo dos games

GAMEBOY

NINTENDO

MASTER SYSTEM

LINX

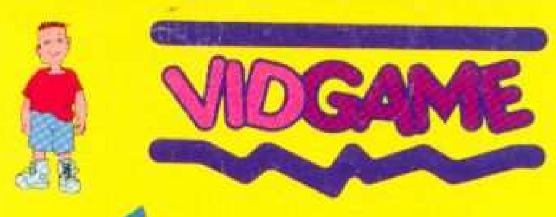
MEGA DRIVE

A PROGAMES abre seu mundo à você que deseja alugar, trocar, vender e comprar video games de 3ª, 4ª e 5ª geração e acs. e pra você interessado em abrir sua locadora a PROGAMES lhe dá toda a assessoria ou franchasing necessário para que você seja mais um PROGAMES e mais. Despachamos qualquer quantidade para todo Brasil.

Aqui você encontra: V.I.C.E. monópoli, x-men, simpsons, totaly rad, spyXspy, Bettle juice, gremilins II, metal match, batle toads, univited, litle ninja brothers, the rocketer, nascar 500, missão impossível II, yo noid, princes tomato, ikari warrior III, bugs bunny, robocop II, peter pan, litle marmeid, galaxi 5000, spot - todos produtos tec toy. E muito mais, as últimas novidades



São Paulo: Lapa - R. Albion, 65 - c/24 - cep 05077 - F: 831-5787/261-7935 - Tatuapé - R. Serra do Japi, 766 - cep 03309 - F: 941-9957/295-5683 - Garulhos Av. Paulo Faccini , 525 - cep 07110 - F: 209-0971 - Jardins - Av. Paulista, 807 - cj 604 - F: 284-0785 - Perdizes - R. Paraguassu, 334 - cep 05006 F: 826-9460 - Belo Horizonte/M.G. - Av. do Contorno, 6283 - lj 7 - cep 30110 - F: 225-8121 - R.J./Tijuca - R. Major Avila , 242 - cep 20511 - F: 264-8336 Brasília - SCLN 313 - bloco EIJ64 - cep 70766





No Rio de Janeiro

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DOS GAMEMANÍACOS

Se você é fissurado em videogame e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de videogames de todas as gerações.



GAME BOY

- SUPER MARIO LAND
- CATRAP
- GODZILLA
- SUPER SCRABBLE
- HAL WRESTLING
- NINJA BOY
- AMAZING PENGUIN
- REVENGE OF THE GATOR
- PAPERBOY
- THE AMAZING SPIDER-MAN
- FISH DUDE
- SKATE OR DIE (BAD'N RAD)
- POWER MISSION
- NINJA TURTLES (FALL OF THE FOOT CLAN)
- BOOMER'S ADVENTURE (IN ASMIK WORLD)

NINTENDO

- BIG BIRD'S HIDE & SPEAK (THE FIRST TALKING GAME)
- THE PUNISHER
- MUPPET ADVENTURE (CHAOS AT THE CARNIVAL)
- DICK TRACY
- ARCH RIVALS
- CHIP'N DALE (RESCUE RANGERS)
- WRESTLEMANIA CHALLENGE
- FINAL FANTASY
- SKI OR DIE
- ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM
- MISSION IMPOSSIBLE
- SWORDS SERPENTS
- DOUBLE DRAGON III
- PRINCESS TOMATO (IN THE SALAD KINGDOM)

Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria para locadoras de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.







Super Famicom











Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ